THE DIVISION 2

So muss ein Loot-Shooter aussehen: Großer Test + sechs Seiten Tipps

TROPICO 6

Ausführlich getestet: Gelungenes Comeback für El Presidente

PC Games
Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

URBAN EMPIRE

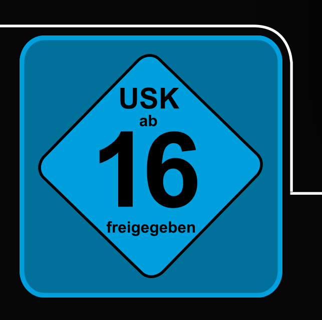
Spannende Mischung aus Aufbau-Strategie und Bürgermeister-Simulation. Führt eure Stadt durch 200 Jahre Weltgeschichte!

SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

Besser als Dark Souls? From Software setzt erneut Maßstäbe – wir haben das Ninja-Abenteuer getestet und geben euch jede Menge praktische Tipps mit auf den Weg!

RAGE 2

Große Vorschau mit neuen Infos: Wir haben Bethesdas Endzeit-Shooter vor dem Release im Mai Probe gespielt!

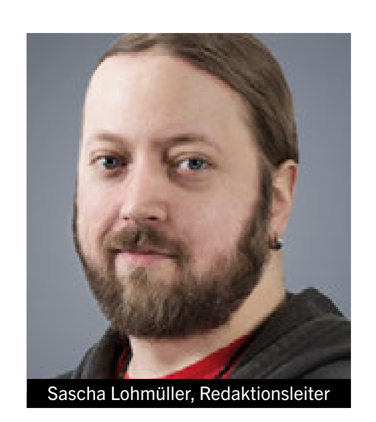


AUSGABE 321
05/19 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20

05
4 397178 706992

Ist das noch Dark Souls **oder kann das weg?**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Eigentlich nehmen wir eher ungerne einen Test als Haupt-Thema auf unser Cover. Eigentlich – so der Gedanke – sind Tests nämlich bei Erscheinen des Heftes meist schon im Internet zu lesen und somit weniger spannend als eine aktuellere Vorschau. Eigentlich hatten wir aber auch selbst nach den letzten Anspiel-Terminen gedacht, dass *Sekiro: Shadows Die Twice* zwar ein gutes, aber kein hervorragendes From-Software-Spiel wird. Doch erstens kommt es anders und zweitens als man denkt. *Sekiro* ist eingeschlagen wie eine Bombe, die neuen Gameplay-Elemente fügen sich nahtlos in das Souls-Gefüge ein und From Software haben schlicht einen weiteren Top-Hit abgeliefert. Dem tragen wir nicht nur mit einem ausführlichen Test Rechnung, sondern liefern euch auch gleich noch viele praktische Tipps mit, die euch das Überleben erleichtern – bitter nötig, denn wer die Entwickler kennt, kennt sich auch mit dem virtuellen Ableben aus.

Das zweite große Thema im vergangenen Monat: *Tom Clancy's The Divison 2*. Hier ließ sich bereits im Vorfeld abschätzen, dass die Macher bei Massive Entertainment aus den Fehlern gelernt haben, die sie beim Erstling noch begingen. Nach zig Stunden mit der fertigen Release-Fassung hat sich dieser Eindruck bestätigt: *The Division 2* zeigt eindrucksvoll, wie ein Loot-Shooter heutzutage auszusehen hat. Damit ihr euch im virtuellen Washington zurechtfindet, lest ihr neben unserem großen Test auch noch sechs Seiten Starthilfen und Guides. Und: Weil Shooter nur flüssig Laune machen, bieten wir euch zudem noch handliche Tuning-Tipps, mit denen ihr die Perfomance des Ubisoft-Shooters auf eurer heimischen Kiste verbessern könnt.

Doch auch abseits dieser beiden Kandidaten ist unser Test-Teil in diesem Monat prall gefüllt. So werfen wir unter anderem auch noch einen Blick auf *Tropico 6*, das mit neuem Entwickler-Team und neuer Engine daherkommt, ansonsten aber auf die altbewährten Stärken der Bananenrepublik-Aufbaureihe setzt. Gleiches gilt für *The Walking Dead: The Final Season*, das zum Abschluss der Reihe natürlich nicht mehr am altbekannten (Telltale-)Gameplay herumwerkelt. Nichtsdestotrotz holen die Entwickler noch einmal alles aus der Story heraus und setzen einen späten Höhe- sowie einen würdigen Schlusspunkt. Kollege Chris nimmt das Ende der Reihe auch gleich zum Anlass, über das Ende von Telltale im Allgemeinen zu schreiben. Und: Auch das Dauerthema Battle Royale ist in diesem Monat mit dabei, denn wir testen den nun endlich erschienenen *Firestorm*-Modus für *Battlefield 5*. Wer in dieser langen Aufzählung *Anno 1800* vermisst: Das kam leider viel zu spät bei uns an, um noch in diesem Heft stattfinden zu können – holen wir selbstverständlich in der nächsten Ausgabe nach!

Etwas dünner fällt – wie so oft zu diesem Zeitpunkt eines Jahres – der Vorschau-Teil aus. Immerhin haben wir mit unseren neuen Anspiel-Eindrücken zu Bethesdas Endzeit-Shooter *Rage 2* sowie dem Studio-Tour-Bericht zum vielversprechenden *A Plague Tale: Innocence* zwei richtige Highlights mit an Bord.

Ansonsten warten auf euch wieder jede Menge Specials wie die Branchenriesen und Hardware-Artikel (etwa zum Thema Grafikspeicher) im Magazin-, Hardware- und Extended-Teil auf euch. Käufer letzterer Variante erhalten zudem unsere Vollversion zum Aufbaustrategie-BürgermeisterSim-Mix *Urban Empire*. Und nun: Viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Reiseziele in diesem Monat: Paris, Bordeaux, Frankfurt. Lukas war zudem in Japan im Urlaub. Und hat Chris und Sascha nicht die gewünschen Angry-Guy-Shrimps-Chips mitgebracht. Toller Kollege. +++

+++ Knapp am Heft vorbei ist auch daneben: Gleich zwei richtig tolle Spiele wurden jüngst angekündigt: *Bloodlines 2* und *Borderlands 3* – da dürften bald erste Previews folgen, fürs aktuelle Heft war die Info-Lage aber noch zu dürftig! +++

+++ Erkenntnis des Monats: Auch in Frankreich gibt es jede Menge gute Biersorten, die Chris den morgendlichen Besuch einer männlichen Katze bescherten. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Anzahl der Tode, die wir für den *Sekiro*-Test gestorben sind: 372 (Bevor jemand fragt: Nein, wir haben nicht mitgezählt, das ist professionelles Voodoo.) +++

+++ Anzahl der Redakteure, die als Agent durch *Division 2* stolpern: 5. Aber nur einer hat dabei einen coolen Backenbart! Ihr könnt ja mal raten, wer. +++

+++ Während des Tests zu *Generation Zero* wurde David von einem Mitspieler gefragt, wie er das Spiel fände. Auf sein „Na ja" erklärte der Herr dann, er wäre der Community-Manager der Entwickler. Schade. +++

+++ Wunsch-Termin für die Zukunft: *Tropico 7*-Ankündigung in der Karibik. Ihr seid dran, Kalypso ;) +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ *Anno 1800* verpasste diese Ausgabe, wie bereits links erwähnt, äußerst knapp: Die Testversion trudelte keine 24 Stunden vor dem letzten Druckerei-Termin bei uns ein. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 05/19



Immer diese Exklusiv-Spiele: PS4-Besitzer können sich in diesem Monat auf *Days Gone* freuen, ein Sony-exklusives Zombie-Abenteuer in einer offenen Welt – wird hoffentlich richtig cool.

N-ZONE | Ausgabe 05/19



Yoshi ist der wohl beliebteste Comic-Dinosaurier der Spielegeschichte. Zugegeben: So dermaßen viele gibt es davon natürlich nicht. Trotzdem: Auch *Yoshi's Crafted World* für Switch ist top!

Widescreen | Ausgabe 05/19



Der König der Löwen – das ist nicht nur ein Zeichentrickfilm und ein Musical, sondern bald auch eine Real-/CGI-Verfilmung. Die Kollegen von Widescreen verraten auch alles weitere.

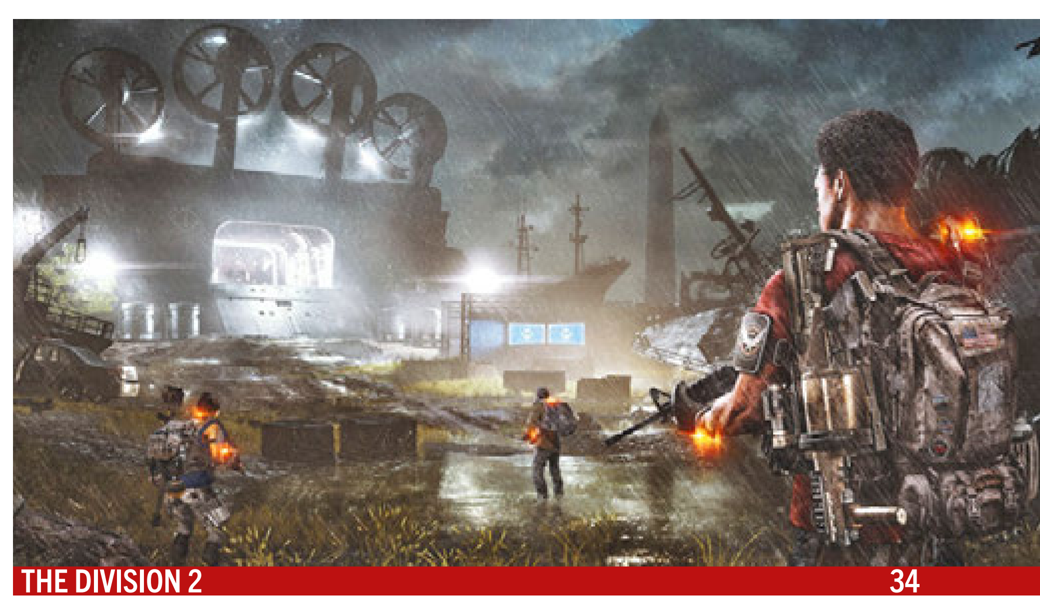
INHALT 05/2019


RAGE 2 12


SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE 26

AKTUELL

TEST


THE DIVISION 2 34

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

. . . und das ist **auf den DVDs:**

VOLLVERSION auf DVD



Wenn ihr schon so richtig Lust auf *Anno 1800* habt, solltet ihr auch mal *Urban Empire* ausprobieren und eure Stadt darin aufbauen.



Aber ihr müsst euch neben der Infrastruktur und dem Aufbau auch mit politischen Angelegenheiten beschäftigen, die nicht immer leicht sind.



Macht einen Lauf durch die Zeit und achtet dabei immer gut auf eure Stadt, die sich dem technologischen Wandel nicht entziehen kann!

URBAN EMPIRE

Städtebau einmal anders: In *Urban Empire* regiert ihr als Bürgermeister-Dynastie über eure ganz eigene kleine Utopie. Ihr fangt im Jahre 1820 an und errichtet nicht nur die Infrastruktur und plant die Stadtbezirke, sondern müsst euch auch mit politischen Ränkespielchen und Intrigen auseinandersetzen. Über einen Zeitraum von 200 Jahren müsst ihr euch mit bis zu 1.000 dynamischen Ereignissen und dem technologischen Fortschritt auseinandersetzen, zudem stehen euch vier unterschiedliche Familien zur Verfügung, die ihr zu politischen Ehren führen könnt.

INSTALLATION

Bei der auf der DVD enthaltenen Version von *Urban Empire* handelt es sich um eine steamgebundene Version, ihr benötigt also ein entsprechendes Konto und eine Internetverbindung. Nachdem ihr die Installation von der Disc aufgerufen habt, startet Steam automatisch und fragt euch nach eurem Key. Diesen erhaltet ihr, indem ihr den Code auf der dem Heft beiliegenden Code-Karte unter www.pcgames.de/codes einlöst. Alternativ könnt ihr den so erhaltenen Key natürlich auch direkt bei Steam registrieren und das Spiel komplett herunterladen.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Aufbaustrategie
Publisher: Kalypso
Veröffentlichung: 20. Januar 2017

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimal: Windows 7 SP1 / 8.1 / 10, Intel i5-2400 / AMD FX-6350, 6 GB RAM, Geforce GTX 560 / AMD HD 6850 mit 2 GB VRAM, 4 GB freier Festplattenspeicher

Empfohlen: Windows 7 SP1 / 8.1 / 10, Intel i5 4690K / AMD FX 8320, 12 GB RAM, Geforce GTX 970 / AMD Radeon R9 290 mit 3 GB VRAM, 4 GB freier Festplattenspeicher

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VOLLVERSION
- Urban Empire

VIDEOS (VORSCHAU)
- Battlefield 5: Firestorm
- Warhammer: Chaosbane

VIDEOS (TEST)
- Devil May Cry 5
- Generation Zero
- Sekiro: Shadows Die Twice
- Tom Clancy's The Division 2
- The Walking Dead: The Final Season

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player



DVD 2

SPECIAL
- **Anthem: Diese 10 Änderungen könnten das Spiel noch retten**
- **Apex Legends**
  - Bangalore Guide
  - Battlepass Octane
  - Nessie Fundort
- **Assassin's Creed 3: Grafikvergleich**
- **Sekiro: Shadows Die Twice**
  - Synchro-Vergleich
  - Unboxing
- **Telltale Games: Rückblick-Kolumne**
- **Tom Clancy's The Division 2**
  - Charakter-Editor
  - Chatterbox-Guide
  - Easter Eggs
  - Mikrotransaktionen
  - Unboxing
- **Die Top 10 kostenlosen Steam-Spiele**



JETZT BEI DER CYBER WEEK RICHTIG ABSTAUBEN!

Captiva B5A 19V1



17% Rabatt

Gehäuse	Sohoo 6826
Netzteil	FSP 300-60HHN 300W 85+
CPU	AMD Ryzen 5 2400G 3,6 GHz
VGA	AMD Radeon RX Vega 11
RAM	16GB DDR4 Crucial, Kingston etc.
SSD	240GB Crucial, Kingston etc.
HDD	1TB SATA III Seagate
inkl. Windows 10 Home 64-bit	

+ Viele weitere TOP ANGEBOTE

Captiva G15AG 19V1



22% Rabatt

auch erhältlich mit vorinstalliertem Win 10 Home 64Bit ohne Lizenz Key

Gehäuse	Aerocool Cylon RGB
Netzteil	Thermaltake SMART RGB 500W 80+
CPU	AMD Ryzen 5 2600 Hexa Core 3,9 GHz
VGA	Nvidia GeForce® RTX 2080 8GB GDDR6
RAM	16GB DDR4 Crucial, Kingston etc.
SSD	240GB Crucial, Kingston etc.
HDD	1TB SATA III Seagate
inkl. Windows 10 Home 64-bit	



www.captiva-power.de

CAPTIVA GmbH | Siemensstr. 9 | 85221 Dachau
Telefon: 08131/56950 | info@captiva-power.com





JETZT ZU SONDERKONDITIONEN SHOPPEN AUF WWW.CYBERWEEK.DEALS

DIE REDAKTION

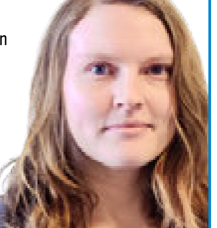
Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter



Spielt gerade:
WoW: Battle for Azeroth, *The Division 2*, *Borderlands*, *Days Gone* (PS4)
Hört gerade:
Periphery – *Periphery IV: Hail Stan*; Wormwitch – *Heaven That Dwells Within*; Belzebubs – *Pantheon of the Nightside Gods*
Plant aktuell:
seinen Jahresurlaub. Mal gucken, wie viele Festivals in den Plan passen …
Hat in letzter Zeit:
viel zu viel Geld für Vinyl (u. a. über Bandcamp) ausgegeben. Aber gut, irgendwas muss man ja sammeln, wenn man nicht jagen gehen will.

MARIA BEYER-FISTRICH | Editorial/Brand Director



Spielt:
aktuell leider viel zu oft und lang mit den verwirrenden Funktionen von Microsoft Excel.
Hat geschaut:
Leaving Neverland, meine Güte …
War bei:
der Verleihung des Deutschen Computerspielpreises in Berlin. Die Blaskapelle war toll. Das Bier auch. Glückwunsch an alle Gewinner!
Freut sich:
auf den wohlverdienten Urlaub im Mai!

KATHARINA PACHE | Redakteurin



Spielt zurzeit:
Sekiro: Shadows Die Twice, *Risk of Rain 2*, *Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy*
Sah zuletzt:
die Michael-Jackson-Doku
Zuletzt gepflanzt:
Zwergpfirsichbaum
Freut sich schon:
auf den Eurovision Song Contest! Der Beitrag von Deutschland ist mal wieder extra langweilig und bietet ungefähr null Show-Elemente. Passt!

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Spielt:
The Division 2, *Battlefield 5: Firestorm*, *World of Warships*
Freut sich schon:
auf *Total War: Three Kingdoms*. Die kurze Verschiebung dürfte meinem Strategie-Highlight des Jahres nicht geschadet haben.
Hat nun eine Zahnbürste mit Bluetooth:
Ob ich das Ding jetzt dann auch mit meinem Smartphone verbinden kann, habe ich noch nicht herausgefunden.
Ist gespannt:
wie es bei *Game of Thrones* weitergeht.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
immer noch sehr viel *The Division 2*, außerdem *Borderlands* in der Game-of-the-Year-Edition
Liest derzeit:
The Division: Broken Dawn, der Roman dient als Brücke zwischen beiden Spielen und führt auch die Geschichte von April aus *New York Collapse* fort. Auf jedenfall eine spannendere Story als im Spiel.
Fliegt:
in den kommenden zwei Monaten gleich zweimal nach Los Angeles. Einmal für die E3, der andere Termin ist noch geheim.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Zelda: Link's Awakening DX (GBC), *Vampire: The Masquerade – Redemption, Super Mario Land 2* (GB) und *Hob: Definitive Edition* (Switch)
Spielt derzeit:
Zelda: Oracle of Seasons (GBC), *Grim Dawn: Forgotten Gods*, *Supraland, Anno 2070, Steamworld Quest (Switch)* und in Kürze *Rage 2*
Gratuliert Ex-Kollege Schlütter (heute Producer bei Paradox):
zum gelungenen Reveal von *Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2.*
Hätte derzeit gerne einen 50-Stunden-Tag:
Wie bringt man Job, Familie, Haushalt und Gesundheit unter einen Hut!?

LUKAS SCHMID | Redakteur



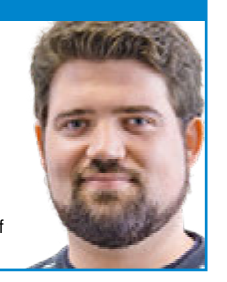
Spielt derzeit:
Celeste
Spielt derzeit noch nicht:
Sekiro: Shadows Die Twice. Aber wohl bald.
War:
das erste Mal in Japan. Meine liebe Freundin hat mir ein wunderbares Programm zusammengestellt und mich geführt über ganz Honshu geführt.
War noch nicht:
in London. Also, für die Arbeit schon zigmal, aber noch nie privat. Das wird sich aber bald ändern, denn dort geht es auf einen Wochenendtrip hin.

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
Yoshi's Crafted World (Switch)
Hört gerade:
eine wunderbare Playlist mit den Soundtracks von sämtlichen *Tony Hawk's Pro Skater*-Teilen
Liest gerade:
immer noch *Jahre des Jägers* von Don Winslow (viel zu wenig Zeit zum Lesen – ARGH!)
Schaut gerade:
jede Menge Cannon-Actionfilme <3

DAVID BENKE | Video-Volontär



Zuletzt gespielt:
Generation Zero, *Absolver*, *Call of Cthulhu*
Zuletzt gesehen:
Chef von Jon Favreau. Danach hatte ich Hunger
Zuletzt gehört:
Fool's Rhythm von Two Fingers, nachdem der Track im *Mask of Mayhem*-Teaser-Trailer von *Borderlands 3* lief
Fliegt demnächst:
gleich zweimal ins wunderschöne Paris. Was ich mir da anschaue, darf ich aber leider noch nicht verraten.

PAULA SPRÖDEFELD | Social Media Redakteurin



Spielt derzeit:
mal wieder *Outlast*
Schaut derzeit:
immer noch *Buffy*, es ist einfach toll gealtert. Und die 90er-Klamotten. Schmerz lass nach!
Hört derzeit:
verschiedene Podcasts. Komisch, früher mochte ich das nicht, aber man wird ja auch älter und weiser. (Nur nicht größer, schade.)
Freut sich beim Gedanken an:
den Sommer und warme Abende mit Grillgut und Kaltgetränken!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.





Zwischen Ratten und Bier

Chris weilte diesen Monat in Bordeaux. Auf Einladung von Focus schaute er sich dort nämlich den Geheimtipp A Plague Tale: Innocence an und sich bei der Gelegenheit auch gleich noch im Studio um. Heraus kam eine schicke sechsseitige Vorschau, Hinter-den-Kulissen-Bericht natürlich inklusive. Was dabei herauskam, dass Chris abends noch mit den Entwicklern etwas trinken war? Ein ganz fieser Kater am nächsten Morgen. Selber schuld!



Sich zum Affen machen

David verschlug es nach Paris, wo er sich Ancestors: The Humankind Odyssey anschaute. Dahinter verbirgt sich ein Survival-Spiel, bei dem ihr in einer offenen Welt euren Clan durch die menschliche Evolution führt. Klingt abgefahren? Ist es auch. Aber immerhin steckt Patrice Désilets dahinter, einer der Erfinder von Assassin's Creed.



Akopalüze nau

Rund einen Monat vor Release hatten wir noch einmal die Möglichkeit, uns durch die offene Endzeit-Welt von Rage 2 zu ballern. Felix liess sich diese Gelegenheit natürlich nicht entgehen und hat jede Menge neue Infos, Eindrücke und Video-Clips zum kommenden Bethesda-Shooter gesammelt. Alles Weitere dazu lest und seht ihr in der Vorschau oder auf der www.pcgames.de.



SCHROTT-MEK

Ungeschönt: Alle Screenshots in diesem Artikel haben wir mit einer fast fertigen PC-Version selbst erstellt.

Rage 2

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software/Avalanche Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: 14. Mai 2019

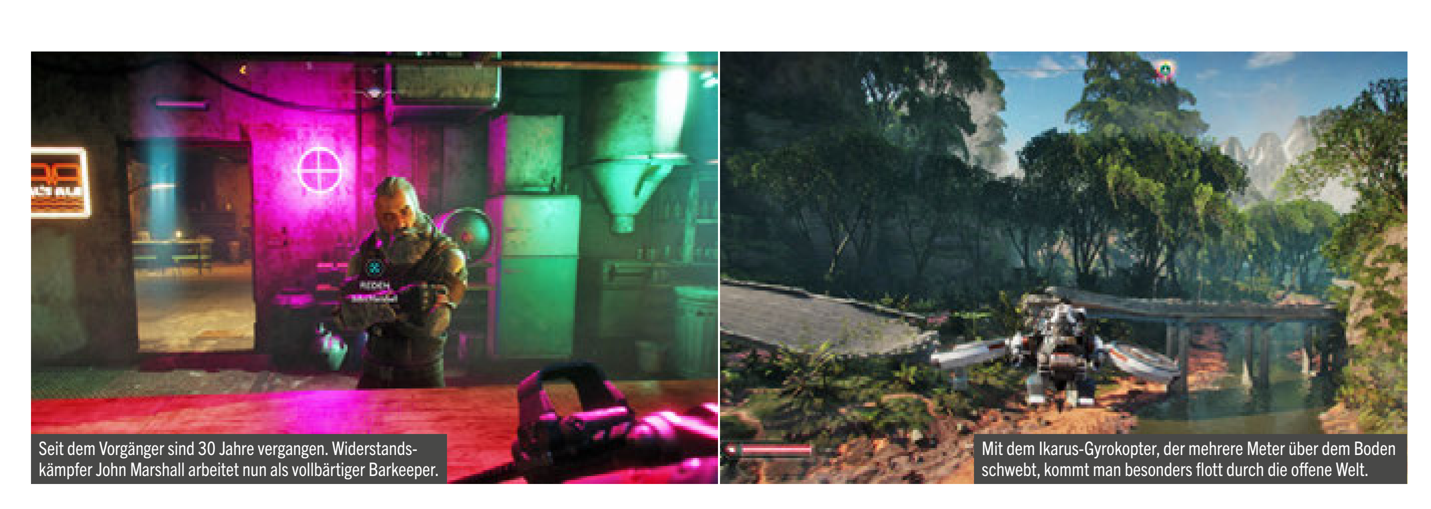
Letzter Check vor dem Test: Fast vier Stunden lang haben wir die offene Welt von *Rage 2* aufgemischt. Mit im Gepäck: selbst gemachte PC-Bilder und frische Infos!

Von: Felix Schütz

Shooter-Freunde polieren besser schon mal ihren Abzugsfinger: *Rage 2* ist so gut wie fertig! Ungeduldig wie wir sind, haben wir Publisher Bethesda deshalb noch mal einen Besuch abgestattet, um das Ballerfest diesmal etwas länger anzuspielen. Hat sich gelohnt! Wir bekamen eine nahezu finale deutsche PC-Fassung in die Hände, mit der wir vier Stunden lang Chaos stiften und eigene Screenshots anfertigen konnten.

Größer, verrückter, besser?

Wir erinnern uns: Vor acht Jahren konnte das erste *Rage* die hohen Erwartungen nicht ganz erfüllen. Darum tritt id Software diesmal nur noch in einer Nebenrolle auf, der Großteil von *Rage 2* wird stattdessen bei Avalanche Studios in Stockholm entwickelt. Die Schweden sind ausgewiesene Spezialisten für Open-World-Action, mit ihrer hauseigenen Apex Engine haben sie schon die *Just Cause*-Reihe sowie *Mad Max* auf die Beine gestellt (und aktuell mit *Generation Zero* einen ordentlichen Flop hingelegt, siehe Seite 64). Für *Rage 2* wirft id Software sein geballtes Shooter-Wissen in die Waagschale, während Avalanche sich um die Umsetzung und den ganzen Rest kümmert – dadurch soll *Rage 2* endlich das Spiel werden, das schon der Vorgänger sein wollte: ein knackiger Ego-Shooter, der eine offene Endzeit-Welt mit derben Schießereien im *Doom*-Stil vereint. Das erklärte Ziel der Entwickler: *Rage 2* soll deutlich durchgeknallter werden als der erste Teil! Die futuristische Welt, in der 80 Prozent der Menschheit durch einen Meteoriteneinschlag ausgerottet wurden, ist aber nicht nur farbenfroher und irrer, sondern auch abwechslungsreicher und sehr viel größer geworden: In unserer Spielzeit sind wir nicht länger nur in staubigen Endzeitwüsten unterwegs, sondern brettern auch durch Dschungel- und Waldgebiete, besuchen belebte Siedlungen und entdecken kleine Aufgaben am Wegesrand. Aber: *Rage 2* ist kein *Fallout* und auch kein *Far Cry*! Rechnet also nicht unbedingt mit hunderten Stunden an Nebenbeschäftigungen und tiefgängigen Rollenspielelementen. Ein Beutesystem mit zufälligen Waffen und Erfahrungspunkte à la *Borderlands* wird es ebenfalls nicht geben, denn im Kern ist *Rage 2* immer noch ein klassischer Shooter, nur eben diesmal in eine weitläufige Welt verpackt. Auch wenn unsere vier Spielstunden noch



Seit dem Vorgänger sind 30 Jahre vergangen. Widerstandskämpfer John Marshall arbeitet nun als vollbärtiger Barkeeper.

Mit dem Ikarus-Gyrokopter, der mehrere Meter über dem Boden schwebt, kommt man besonders flott durch die offene Welt.

nicht ausreichen, um ein finales Urteil zu fällen, ist bereits klar: *Rage 2* macht einen deutlich vielfältigeren und stimmungsvolleren Eindruck als sein Vorgänger!

Projekt Dagger: So klappt's!

Wir steigen direkt nach dem Tutorial ein. Unsere Heldin Walker – wahlweise auch als männliche Figur spielbar – hat gerade einen feigen Angriff auf ihre Heimatsiedlung überlebt. Der Überfall geht auf das Konto der Obrigkeit, der gleichen hochgerüsteten Fanatikerbande, die schon im ersten *Rage* für Ärger sorgte. Schnurstracks schwört Walker Rache und macht sich auf den Weg, die Obrigkeit ein für alle Mal aufzuhalten. Als eine der letzten verbliebenen Ranger im Ödland ist es nun an ihr, drei wichtige Verbündete aufzutreiben, die ihr in der finalen Schlacht zur Seite stehen: Captain Marshall, Loosum Hagar und Doktor Kvasir, die wir schon aus dem Vorgängerspiel kennen. Da die Handlung von *Rage 2* etwa 30 Jahre später einsetzt, sind die Figuren zwar deutlich gealtert, doch ihr Kampfeswille blieb ungebrochen: Gleich zu Beginn gibt's für jeden Hauptcharakter eine eigene Quest im Logbuch; wen wir zuerst ansteuern, ist uns überlassen, denn früher oder später müssen wir ohnehin für alle Verbündeten wichtige Aufgaben erledigen. Dazu zählen nicht nur aufwendigere Story-Missionen, sondern auch Nebenaktivitäten, die im Ödland auf uns warten. Beispiele gefällig? Für Loosum können wir feindliche Konvois von den Straßen pusten oder Wachtürme der Obrigkeit zerstören. Doktor Kvasir dagegen möchte, dass wir Meteoriten untersuchen, die in der postapokalyptischen Spielwelt verteilt sind. Und für John Marshall sollen wir Banditenlager und Mutantennester leerfegen.

Für diese und andere Aufträge erhalten wir Fortschrittspunkte, mit denen wir jeden Verbündeten individuell aufleveln. Erst wenn ihre Stufen hoch genug sind, dürfen wir das sogenannte „Projekt Dagger" starten – dahinter verbirgt sich der große Endkampf gegen die Obrigkeit und ihren tyrannischen Anführer General Cross. Als Nebeneffekt für geschaffte Aufträge erhalten wir außerdem Upgrade-Punkte, denn jede der drei Schlüsselfiguren gibt uns auch Zugriff auf Talentbäume voll wichtiger Verbesserungen. Günstigere Händlerpreise, effektivere Granaten, verbesserte Heilung, größere Munitionstaschen und vieles mehr lässt sich hier freischalten.



Mit dem Phönix zerlegen wir einen feindlichen Konvoi in seine Bestandteile. Arcadig, spaßig, toll inszeniert!

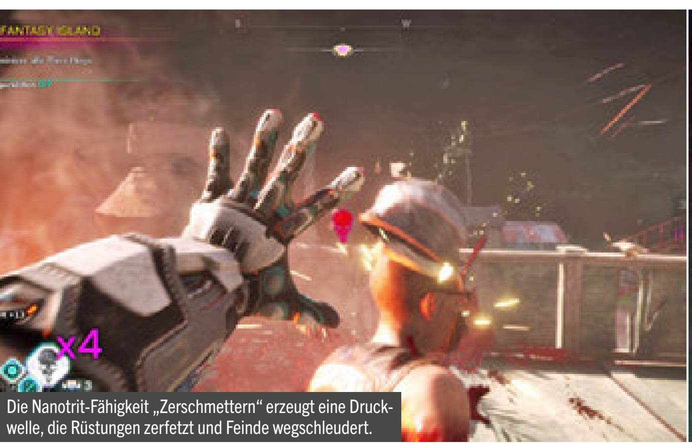
Prall gefülltes Arsenal

Neu in unserer PC-Version: Die Upgrade-Menüs wurden komplett umgestaltet und enthalten nun auch Crafting-Elemente – von denen hatten wir bislang noch gar nichts gesehen. Und so funktioniert's: Mit gesammelten Ressourcen, die beispielsweise in Banditenlagern gebunkert sind, können wir Walkers Arsenal auf mehrere Arten ausbauen. Nützliche Technologien wie Geschützdrohnen, Granaten, Gesundheitsinfusionen oder die beliebten Wingsticks (eine Art rasiermesserscharfer Bumerang) lassen sich in jeweils sechs Stufen verbessern. Das Gleiche gilt auch für die zehn Schusswaffen, die von Pistolen über Sturmgewehre, Shotguns und Raketenwerfer bis hin zur mächtigen Superwumme BFG 9000 reichen – Letztere dürfte vor allem *Doom*-Veteranen ein Lächeln ins Gesicht zaubern. Alle Knarren lassen sich bis Level 5 aufwerten, auf jeder Stufe warten außerdem zwei unterschiedliche Detailverbesserungen, die weitere Ressourcen verschlingen und die Eigenschaften der Waffe verändern – beispielsweise kann man beim Sturmgewehr zwischen größeren Magazinen oder schnellerem Nachladen wählen.

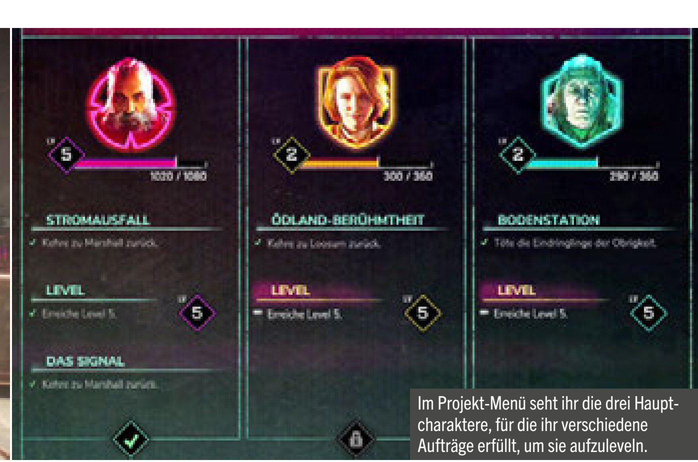
Hinzu kommen Walkers mächtige Nanotrit-Fähigkeiten, die sie nur in gut bewachten Hightech-Bunkern – den sogenannten Archen – findet. Mit diesen Superkräften kann sie beispielsweise Gegner mit Druckwellen wegschleudern, blitzschnell zur Seite dashen, in der Luft einen Doppelsprung ausführen, Energieschilde aufstellen oder eine Vortex-Singularität erzeugen, die Gegner in der Nähe ansaugt und brutal in die Luft befördert. All diese Fertigkeiten lassen sich ebenfalls in mehreren Stufen verbessern und sind am effektivsten, wenn man sie im Kampf kombiniert! Das gilt auch für den Overdrive, ein besonderer Feuermodus mit langem Cooldown, der Walkers Schadenspotenzial für ein paar Sekunden drastisch erhöht und nebenei Lebenspunkte regeneriert – in Notfällen ein mächtiges Werkzeug!

Die Kämpfe: flüssig, rasant, brutal

Unsere PC-Fassung war zwar schon fast fertig, doch die üppige Tastenbelegung ließ sich leider noch nicht fehlerfrei ändern – das muss Avalanche bis zum Release noch in den Griff bekommen! Darum sind wir nach einer Weile von Maus und Tastatur zum Gamepad gewechselt, mit dem sich *Rage 2* allerdings ebenso geschmeidig steuert. Egal ob mit Shotgun, Raketenwerfer oder Laserwumme, die brachialen Schießereien spielen sich wunderbar rasant und flüssig! Walker ist ausgesprochen agil unterwegs, sie springt, klettert, rutscht



Die Nanotrit-Fähigkeit „Zerschmettern" erzeugt eine Druckwelle, die Rüstungen zerfetzt und Feinde wegschleudert.



Im Projekt-Menü seht ihr die drei Hauptcharaktere, für die ihr verschiedene Aufträge erfüllt, um sie aufzuleveln.



Wuchtige Explosionen und sattes Trefferfeedback sorgen für Ballerspaß auf id-Software-Niveau.

und flitzt, während sie aus allen Rohren feuert, Wingsticks wirft und die Gegner mit Nanotrit-Talenten an die Wand klatscht. Klasse! Dass die Gegner-KI bislang nicht übermäßig clever reagiert, fällt da kaum ins Gewicht, solange der Ballerspaß stimmt. Und wer es anspruchsvoller mag, kann auch einen der höheren Schwierigkeitsgrade wählen.

Vielseitiger Fuhrpark

Schön: Auf unserer Übersichtskarte sind zunächst keine Symbole eingezeichnet, wir erkunden also einfach drauflos und werden unterwegs auf interessante Orte in der Nähe aufmerksam gemacht. Alternativ können wir aber auch NPCs in den Siedlungen ansprechen, sie verraten uns dann womöglich einen wichtigen Standort in der Umgebung und weisen uns auf Nebenaufgaben hin, zu denen auch Wettrennen und das beliebte Mutant Bash TV gehört – eine brutale Game Show, in der wir es auf engstem Raum mit massenhaft Gegnern aufnehmen müssen.

Um möglichst flott von A nach B zu kommen, dürfen wir insgesamt 17 Fahrzeuge in unseren Fuhrpark aufnehmen und bei Bedarf jederzeit „herbeirufen" – dazu gibt Walker einfach einen Funkspruch an ihre Schwester Lilly ab und bezahlt ein paar Credits, schon spawnt das gewünschte Fahrzeug direkt vor unseren Füßen. Im Angebot ist der vielseitige Phönix-Buggy, unser Hauptgefährt, aber auch verschiedene Motorräder, Kampffahrzeuge sowie ein Hoverboot. Und wer sich den Kindheitstraum erfüllen und einmal Bagger oder sogar Monstertruck fahren möchte, wird ebenfalls in der Garage fündig. Dort wartet auch der Ikarus-Gyrokopter auf uns, der wenige Meter über der Erde schwebt und selbst vor steilen Abgründen kein Halt macht – ideal zum Erkunden! Allerdings bietet der Ikarus auch kaum Schutz und ist zum Kämpfen daher ungeeignet. Hier sollte man eher zum bewährten Phönix greifen: Mit der wendigen Karre (die sich ebenfalls mehrfach aufrüsten lässt) können wir auch feindliche Konvois in Angriff nehmen. Das sind schwer bewaffnete, motorisierte Gegnergruppen, die auf bestimmten Routen unterwegs sind und im Grunde mehrstufige Bosskämpfe auf Rädern darstellen: Zunächst müssen wir Stück für Stück die Begleitfahrzeuge und bewaffneten Eskorten von der Fahrbahn ballern, bis wir schließlich das „Bossfahrzeug" an der Spitze ins Visier nehmen. Dank eines großzügigen Auto-Aimings spielen sich diese Abschnitte ordentlich arcadig, machen aber Spaß, was auch an den satten Explosions- und Partikeleffekten liegt – hier lässt die Apex-Engine die Muskeln spielen!

Fahrspaß mit Hindernissen

Abgesehen vom Ikarus machen die Bodenfahrzeuge in unserer weit fortgeschrittenen Version aber auch noch einige Probleme. Im Gegensatz zu früheren Vorschau-Fassungen wurde die Fahrphysik zwar bereits merklich überarbeitet, sodass unser Phönix nun auch problemlos über Steine in der Landschaft hinwegrollt und kleinere Bäume oder alte Straßenlaternen einfach plattwalzt. An anderen Umgebungsobjekten kommt unser Fahrzeug jedoch nicht immer vorbei, selbst ein einfacher Drahtzaun kann ein unüberwindbares Hindernis darstellen. Sobald wir mit der Karre dagegen stoßen, bricht hin und wieder die Kamera unschön aus und das Fahrzeug überschlägt sich. Solche Momente wirken technisch unsauber, hier hoffen wir, dass die Entwickler bis zum Release weiter nachbessern. Allerdings bleibt es fraglich, wie oft man im fertigen Spiel überhaupt versucht sein wird, von den Straßen abzukommen und quer durch die Wildnis zu heizen. In unserer Spielzeit blieben wir jedenfalls so oft es ging auf festen Wegen, schon allein weil uns hier eine optische Zielmarkierung auf der Fahrbahn zuverlässig in die richtige Richtung lenkt.

Atmosphärische Endzeit

Ein Highlight unserer Spielzeit: Das stimmungsvoll designte Städtchen Gunbarrel, wo Walker mit allerlei NPCs plaudern, Händler besuchen oder Kopfgeldaufträge an der Anschlagtafel entdecken kann. Der routinemäßige Gang in die nächstgelegene Kneipe führt uns außerdem direkt zu Captain Marshall, einem der drei wichtigen Hauptcharaktere. Der ehemalige Kriegsheld, der sich nun als bärtiger Barkeeper durchschlägt, willigt ein, uns im Kampf gegen die Obrigkeit zu helfen. Zuerst sollen wir aber für ihn in die Kanalisation unter Gunbarrel hinabsteigen, wo sich Mutanten ein hübsch-ekliges Nest gebaut und damit die ganze Wasserversorgung lahmgelegt haben. Die Mission im Untergrund ist zwar nicht sonderlich überraschend, aber dafür auch angenehm kurz, knackig und frei von nervigem Leerlauf. Für Kenner des Vorgängers dürften sich Abschnitte wie diese außerdem vertraut anfühlen: Die Umgebungen des Dungeons, das Design der Mutanten, selbst die Kostüme der Stadtbewohner von Gunbarrel – das alles sorgt bei *Rage*-Veteranen für hohen Wiedererkennungswert.



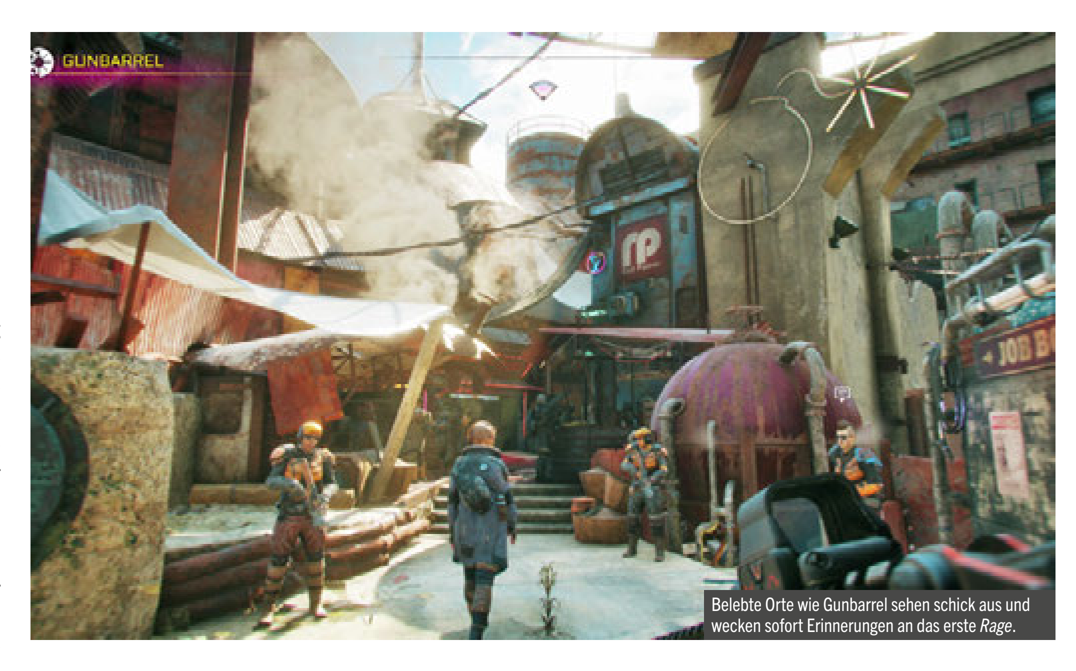
In solchen Archen-Truhen verbergen sich seltene Upgrade-Materialien für Walkers Ausrüstung.



Alle Waffen, Hilfsgegenstände und Fähigkeiten lassen sich in mehreren Stufen aufwerten.

Technik: Viel Licht, etwas Schatten

Unsere PC-Version macht optisch einen sehr schicken Eindruck, auch wenn *Rage 2* – im Gegensatz zum ersten Teil – sicher kein Spiel ist, das sich über seine Technik definiert: Besonders die postapokalyptischen Landschaften und die detailverliebten Orte haben es uns angetan, aber auch die starken Explosionseffekte und die feine Beleuchtung sehen richtig gut aus! Perfekt ist die Optik trotzdem nicht: Aus der Nähe fallen uns ab und zu noch unscharfe Texturen ins Auge und auch die Wassereffekte wirken nicht mehr ganz zeitgemäß. Außerdem neigt die Apex-Engine immer wieder zu kleineren Pop-ups, die meisten von ihnen zwar völlig harmlos, in ein paar Szenen fallen sie aber doch noch störend auf – hier sollte Avalanche bis zum Release noch ein bisschen Politur auftragen.



Belebte Orte wie Gunbarrel sehen schick aus und wecken sofort Erinnerungen an das erste *Rage*.

Ungeschnitten und auf Deutsch

Bei unserem Besuch erleben wir *Rage 2* auch zum ersten Mal in seiner deutschen Version, inklusive vollständiger Vertonung. Unser Ersteindruck: Die deutschen Sprecher klingen für unseren Geschmack zwar hin und wieder eine Spur zu sauber und abgelesen, sind aber überwiegend gut gewählt und sorgen für Stimmung. Besonders der greise Doktor Kvasir blieb uns positiv im Gedächtnis! Die weibliche Variante von Walker wird übrigens von Vollprofi Sandra Schwittau gesprochen, welche vielen Spielern als die markante deutsche Stimme von Bart Simpson bekannt sein dürfte – ob man das jedoch als Vorteil empfindet oder nicht, dürfte eine Frage des persönlichen Geschmacks bleiben. Wer die deutschen Sprecher nicht mag, kann auch aus verschiedenen Audio- und Textsprachen wählen und beispielsweise englische Stimmen mit deutschen Untertiteln kombinieren.

Und auch wenn es heutzutage niemanden mehr überraschen dürfte, hier noch mal die Entwarnung: *Rage 2* erscheint in Deutschland komplett ungeschnitten und ist damit inhaltsgleich mit der internationalen Fassung. Volljährige Spieler bekommen also jede Menge derbe Splatter-Effekte und blutiges Trefferfeedback zu sehen, abgetrennte Körperteile und zerplatzende Gegner inklusive. Selbst die Brandmunition des Feuersturmrevolvers, der getroffene Feinde schmerzhaft in Flammen aufgehen lässt, wurde ohne Kürzungen übernommen.

Auch auf Steam erhältlich

Wer befürchtet hat, die digitale Version des Shooters würde exklusiv über den Bethesda-Store oder den Epic Launcher angeboten, darf beruhigt sein: *Rage 2* ist auch über Steam erhältlich. Zur Wahl stehen drei verschiedene Fassungen: Neben der Standard-Version könnt ihr auch zur Deluxe Edition (80 Euro) greifen, die verschiedene digitale Boni umfasst, darunter auch die erste DLC-Erweiterung „Das Erwachen der Geister", die im Sommer 2019 verfügbar sein wird. Außerdem ist eine Bonusmission namens „Kult des Totengottes" enthalten, in der ihr euch auf die Suche nach Nicholas Raine macht – dem Helden aus dem ersten *Rage*. Und wer 120 Euro locker hat, kann sogar zur Collector's Edition greifen, die neben verschiedenen digitalen Extras auch einen großen Mutanten-Plastikkopf beinhaltet, der angeblich sogar sprechen kann. Ob das den Aufpreis wirklich wert ist, sei mal dahingestellt.

Gegen den Koop-Trend

Am Multiplayer hat sich übrigens nix geändert – es gibt keinen! *Rage 2* ist ein reiner Einzelspielertitel, der komplett offline gespielt werden kann. Wer sich aber online in Bethesdas Netzwerk einloggt, soll Zugriff auf wöchentliche Events bekommen, darunter Kämpfe gegen riesige Sandwürmer sowie die Möglichkeit, Mechs selbst zu steuern! Es gibt auch einen eigenen Menüpunkt namens „Freunde", der bei uns noch ausgegraut war – dahinter dürften sich die angekündigten Ranglisten verbergen, mit denen man seine Erfolge vergleichen kann.

Auch wenn einige glaubten, es würde sich um einen Aprilscherz handeln, ist es wirklich wahr: Wer sich online einloggt oder das Spiel vorbestellt hat, erhält sofortigen Zugriff auf den „Er ist on fire"-Modus – in dem wird das Kampfgeschehen von Kult-Kommentator Tim Kitzrow (bekannt als Ansager der *NBA Jam*-Reihe) auf Englisch untermalt. Irre Idee! Es wird noch weitere Cheats geben, drei davon sind für Besitzer der Deluxe Edition direkt verfügbar. Unabhängig davon, welche Version man besitzt, lassen sich alle Cheats aber auch im Spiel freischalten, dazu muss man lediglich den Wasteland Wizard im Ödland aufsuchen, dort kann man die Mogel-Modi gegen Ingame-Währung erwerben. Keine Sorge, echtes Geld müsst ihr dafür nicht berappen! Anders sieht es dafür bei den Post-Launch-Plänen der Entwickler aus: id Software und Avalanche wollen das Spiel nach Release noch für lange Zeit mit DLCs und Updates erweitern, manche davon gratis, andere kostenpflichtig. Wenn die so vielversprechend werden wie das Hauptspiel – warum nicht? ❑


Das Vortex-Talent lässt Gegner hilflos in der Luft schweben und ist gut mit Walkers anderen Fähigkeiten kombinierbar.

FELIX MEINT



„Satter Ballerspaß in schicker Endzeit-Welt: Da hab' ich jetzt richtig Bock drauf!"

Nein, eine Shooter-Revolution steht uns mit *Rage 2* nicht bevor: Andere Spiele bieten bereits größere Welten, mehr Waffen und flexiblere Spielweisen (Stealth, Koop usw.) Doch *Rage 2* will eben kein *Far Cry*, *Fallout* oder *Borderlands* sein, sondern eine echte Fortsetzung im id-Software-Stil – und genau deshalb haben mir die ersten Stunden prima gefallen! Die Action fühlt sich flüssig, wuchtig und derb an, es macht richtig Spaß, Walkers Fähigkeiten zu kombinieren und im Affenzahn durch die Gegnerreihen zu pflügen. Als Story-Fan freue ich mich aber auch auf eine ordentliche Sci-Fi-Handlung mit denkwürdigen Charakteren, während ich die schicke Welt nach Aufträgen, Upgrades und Lore absuche. Ob die Fahrzeuge jeden Rennspielfan glücklich machen werden, wage ich derzeit aber noch zu bezweifeln – hier muss die fertige Test-Version zeigen, was sie kann.

A Plague Tale: Innocence

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Asobo Studio
Publisher: Focus Home Int.
Termin: 14. Mai 2019

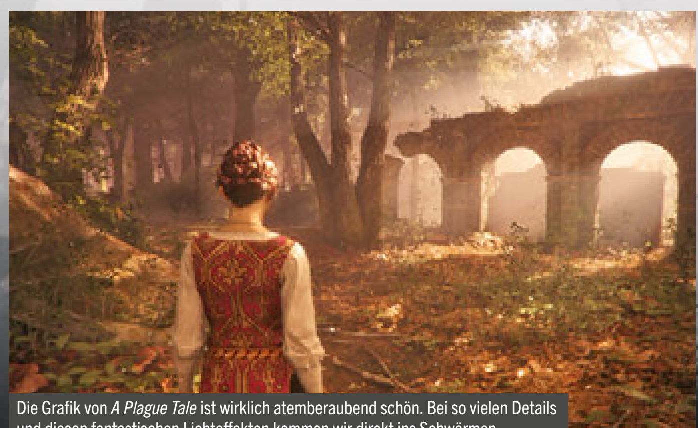
Bei einem exklusiven Studiobesuch durften wir das Story-Adventure spielen und sind begeistert. Uns erwarteten fiese Ritter, viele Ratten und ganz große Emotionen. **Von:** Christian Dörre

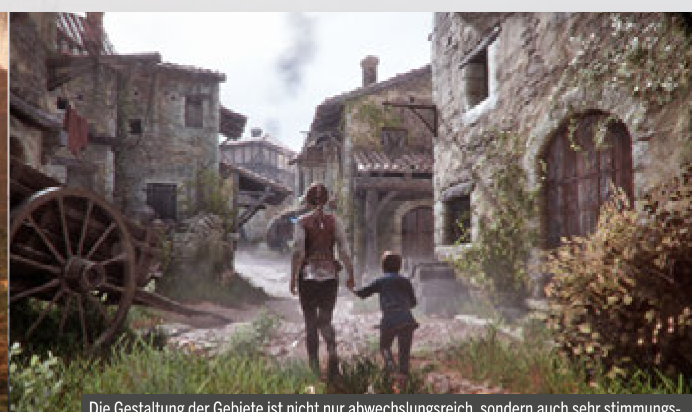
Asobo Studio ist noch kein großer Name in der Videospielwelt. Die Franzosen arbeiteten zwar bereits an Titeln wie *The Crew* oder *Re-Core* mit und entwickelten sowohl Film-Umsetzungen zu *Toy Story 3* sowie *Ratatouille* als auch das Offroad-Rennspiel *Fuel*, doch der große Hit gelang noch nicht. Das wird sich wohl ab dem 14. Mai ändern, denn dann erscheint mit *A Plague Tale* ein Story-Adventure, das nicht nur mit einem unverbrauchten Setting und einer spannenden Prämisse auftrumpft, sondern in seinen besten Momenten sogar an Ninja Theorys *Hellblade* oder Titel von Naughty Dog erinnert. Davon konnten wir uns bei einem exklusiven Studiobesuch inklusive Hands-on selbst ein Bild machen.

Idyllisches Blutbad

Neben zahlreichen Gesprächen mit den führenden Entwicklern und einer Stadttour in Bordeaux durften wir auch die ersten eineinhalb Stunden des insgesamt 17 Kapitel umfassenden Spiels zocken. Auf unsere Frage nach der Spielzeit sagte Game Director Kevin Choteau, dass der Titel etwa 12 bis 15 Stunden lang sei und Narrative Director Sébastien Renard versicherte dabei auch gleich, dass die Spieler keinen Cliffhanger, sondern ein richtiges Ende der Geschichte erwarte.

Davon sind wir beim Spielstart noch weit entfernt und auch die in den Trailern gezeigten Ratten halten sich glücklicherweise noch fern von uns. Zunächst mal sind wir einfach nur beeindruckt von der Grafik. Wir steuern Protagonistin Amicia durch einen Wald und kommen dabei aus dem Staunen nicht mehr raus. Ja, das Areal ist sehr linear aufgebaut, doch die zahlreichen kleinen Details und diese wunderbaren Lichteffekte lassen unser Grafikhurenherz höherschlagen. Kaum zu glauben, dass diese Prachtoptik überhaupt möglich ist und das Spiel dabei auch noch flüssig läuft, denn Asobo nutzt für *A Plague Tale* eine aufgebohrte Version der hauseigenen Engine, die für *Fuel* im Jahr 2009 gebastelt wurde.

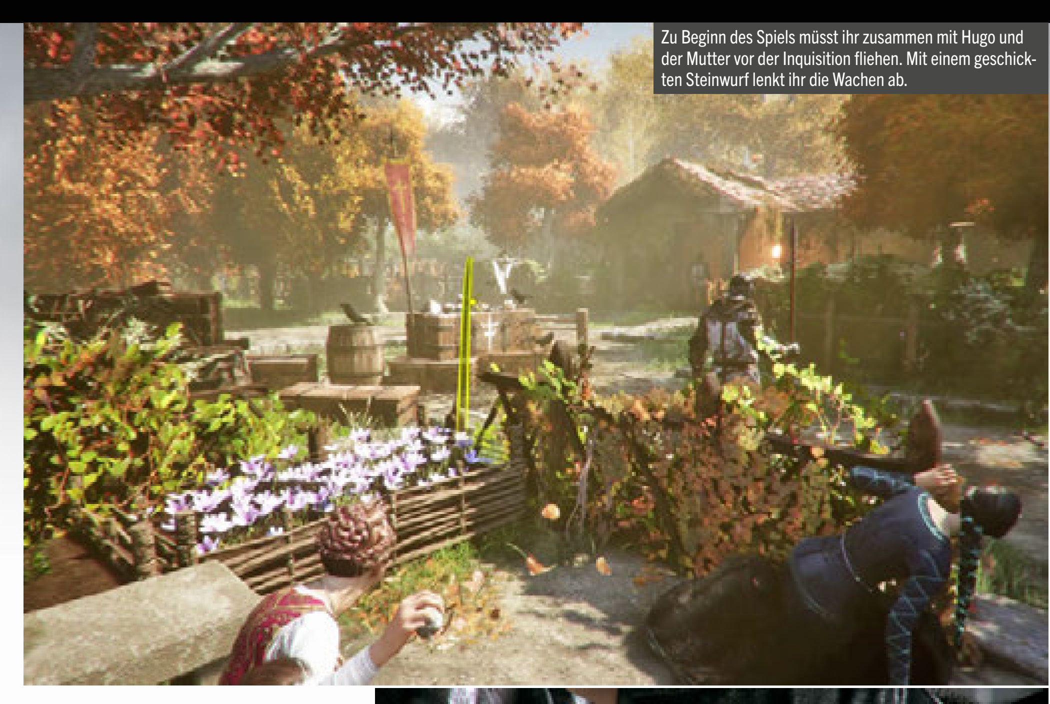

Die Grafik von *A Plague Tale* ist wirklich atemberaubend schön. Bei so vielen Details und diesen fantastischen Lichteffekten kommen wir direkt ins Schwärmen.


Die Gestaltung der Gebiete ist nicht nur abwechslungsreich, sondern auch sehr stimmungsvoll und detailliert. Man merkt, dass sich die Entwickler von ihrer Heimat inspirieren ließen.

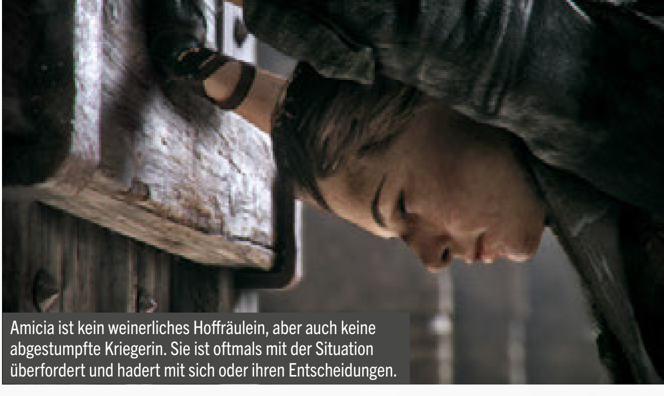
Bald schon sind wir aber nicht mehr ganz so verzückt, denn das Spiel boxt uns mit emotionaler Wucht förmlich ins Gesicht. Die Dinge überschlagen sich, die Inquisition fällt auf den Hof von Amicias Eltern ein und ehe wir uns versehen, haben wir ihren kleinen Bruder Hugo an der Hand und müssen fliehen. Wir sollen den Doktor Laurentius finden, sagt uns noch Amicias und Hugos Mutter, bevor sie uns befiehlt, aus dem von der Inquisition angerichteten Blutbad zu verschwinden.

Wir kommen nur knapp mit dem Leben davon und landen schließlich in einer verwinkelten kleinen Stadt, wo wir zunächst keine Menschenseele erblicken. Nach ein paar Schritten wird uns auch klar, warum, denn wir sehen, dass die meisten Türen des Ortes mit einem weißen X markiert sind. Die Pest hat die Stadt heimgesucht. Die restlichen Dorfbewohner suchen verzweifelt nach Schuldigen für ihre Misere und jagen daher plötzlich Hugo und Amicia. Nach einem Bosskampf gegen einen aufgebrachten Dorfbewohner in schwerer Ritterrüstung gelangen wir schließlich in die Katakomben einer Kirche. Doch dort erwarten uns Hunderttausende Ratten.

Doch egal, ob wunderschöner Wald, Blutbad im Hof, heruntergekommenes Pestdorf oder rattenverseuchtes Kellergewölbe – das Spiel sieht immer hervorragend aus und die Kulissen werden sehr stimmungsvoll dargestellt. Asobo erschafft zu jeder Zeit eine wunderbar dichte Atmosphäre.



Zu Beginn des Spiels müsst ihr zusammen mit Hugo und der Mutter vor der Inquisition fliehen. Mit einem geschickten Steinwurf lenkt ihr die Wachen ab.



Amicia ist kein weinerliches Hoffräulein, aber auch keine abgestumpfte Kriegerin. Sie ist oftmals mit der Situation überfordert und hadert mit sich oder ihren Entscheidungen.

Entfremdete Geschwister

A Plague Tale setzt voll auf eine Karte und ordnet alles im Spiel seiner Erzählung unter, welche uns ins Jahr 1348 schmeißt, wo nicht nur Pest und Inquisition wüten, sondern auch bereits der Hundertjährige Krieg begonnen hat. Die Geschichte um Amicia und Hugo ist jedoch fiktiv und deshalb nicht hundertprozentig historisch akkurat, bezieht sich aber stark auf die Geschehnisse dieser Zeitperiode. David Dedeine, CCO und Mitgründer des Studios, erklärt uns, dass man auch deshalb auf eine sehr lineare Erzählung setzt, da man nicht nur die Geschichte der beiden Geschwister erzählen wolle, sondern in dieser Zeit eben auch viele Dinge geschahen. Es sei wichtig, eine gute Struktur für eine gute Geschichte zu haben. Überhaupt merkt man dem Spiel an, wie durchdacht es ist. Es gab keinen Moment, wo uns bewusst wurde „Ah, okay, ich soll hier jetzt emotional drauf reagieren“, sondern wir wurden wirklich emotional abgeholt. Asobo nutzt viele kleine Kniffe, um die Spielwelt lebendiger und nachvollziehbar zu machen und einem die Charaktere näherzubringen. So kennen sich Amicia und Hugo kaum, da der Kleine an einer Krankheit leidet und fast sein ganzes Leben von seiner Mutter abgeschottet wurde. Man erlebt also, wie sich die Geschwister langsam kennenlernen, aneinander wachsen und Zuneigung entwickeln.

Die Entwickler beweisen hier wirklich Fingerspitzengefühl, sodass sich die Figuren nicht wie Klischees anfühlen. Amicia ist beispielsweise geschickt im Umgang mit der Schleuder und auch sonst eher ein Wildfang statt vornehmes Fräulein aus gutem Hause, aber dennoch ist sie keine abgeklärte Heldin. Sie wirkt mit der Situation oftmals überfordert, hadert mit sich, hat Angst. Die Szene, in der Amicia zum ersten Mal aus Notwehr einen Menschen töten muss, ist wirklich dramatisch, glaubhaft und trägt zur Entwicklung ihres Charakters bei.

Hugo hingegen versteht das alles nicht und will zu seiner Mama. Dabei ist er kindlich irrational, aber stets nachvollziehbar und auch liebenswert. In einem Moment ist er



Die Inquisition zieht mordend, plündernd und brandschatzend durch das Land. Doch warum will sie den kleinen Hugo? Hat das etwas mit seiner Krankheit zu tun?



Die meiste Zeit des Spiels habt ihr Hugo an der Hand. So baut Asobo geschickt Nähe zwischen Spieler und dem Jungen auf und es macht uns nervös, wenn wir ihn mal loslassen müssen.



Bis zu 5.000 Ratten strömen gleichzeitig auf euch zu und nur mit Feuer könnt ihr die Nagetiere in Schach halten. Ohne eine Lichtquelle überrennen und fressen euch die Biester.

noch bockig, im nächsten wird er jedoch von hübsch blühenden Blumen abgelenkt und möchte seiner Schwester eine ins Haar stecken. So wachsen einem die Figuren schnell ans Herz und man verspürt schon anfangs ein wenig Panik, wenn man Hugo einmal nicht an der Hand hat und der Lausbub einfach vorläuft oder man aufgrund eines Umgebungsrätsels von ihm getrennt wird.

Besonders schön: Die uns zur Verfügung gestellte Version war bereits das fertige Spiel, nur ohne Day-One-Patch. Asobo ist nämlich laut eigener Aussage längst aus dem Crunch raus, um nun noch vor dem Release genügend Zeit für das Feintuning zu haben. Daher durften wir das Spiel bereits mit der deutschen Sprachausgabe starten. Diese macht bislang einen wirklich professionellen Eindruck. An Amicias Stimme mussten wir uns zwar zunächst etwas gewöhnen, wenn man die Figur jedoch ein bisschen besser kennenlernt, passt diese gut zu ihrem Charakter.

Auch die Spielwelt fühlt sich wunderbar organisch an. Man merkt stark, dass sich die Entwickler sehr von ihrer Heimat Bordeaux sowie dem wenige Kilometer entfernten Saint-Émilion inspirieren ließen und sie wirklich ein Gefühl dafür haben. Zudem sind NPCs keine typischen Videospiel-NPCs und labern einen mit ihrer Lebensgeschichte voll. Als uns eine alte Frau Unterschlupf gewährt und uns mit gebrochener Stimme neue Kleider anbietet, die mal ihren Enkeln gehörten, können wir uns auch so zusammenreimen, dass die Kinder wohl von der Pest dahingerafft wurden.

Auch der scheinbar wahnsinnige Bossgegner in Kapitel 2 ist nicht einfach nur böse. Als wir uns an zwei Wachen vorbeischleichen, hören wir deren Gespräch mit und erfahren, dass auch sie glauben, unser Verfolger sei nicht mehr bei Sinnen. Wir erfahren, dass der eigentliche Fiesling nach dem Tod seines Sohnes verzweifelt nach einem Schuldigen dafür sucht. Die Motivation des Bossgegners ist nachvollziehbar und macht sowohl dessen Handlungen als auch die Spielwelt glaubhafter.

Solch ein Know-how für diese kleinen erzählerischen Kniffe, die auf die Atmosphäre im Spiel so große Auswirkungen haben, sieht man wirklich nicht oft in der Videospielwelt. So verwundert es auch nicht, dass sowohl Game Director Choteau als auch Narrative Director Renard im späteren Gespräch erzählen, dass Naughty Dog hier das große Vorbild des Studios ist.

Spielerisch limitiert, aber stimmig

Liest man von einem Story-Adventure, denkt man wohl zuerst an die Spiele von Quantic Dream oder Telltale Games, doch *A Plague Tale* beschreitet einen etwas anderen Weg. CCO David Dedeine erzählt uns, dass Asobo die Arbeit der beiden Studios wirklich schätzt – und das ist keine hohle Phrase, wir sprachen mit Dedeine beim Mittagessen lange Zeit über die *The Walking Dead*-Reihe –, doch dass sich diese Art von Spiel für ihre Vision nicht richtig anfühlte. Zum einen möchte man so verhindern, dass sich die Geschichte durch verschiedene Entscheidungen verschachtelt, zum anderen möchte man durch das Gameplay eine größere Immersion erschaffen.

Uns erwarten in *A Plague Tale* also weder ausufernde Quicktime Events noch Dialoge, in denen wir zwischen mehreren Entscheidungen wählen dürfen, dennoch ist der Titel spielerisch recht simpel ge-



Die Umgebungsrätsel sind meist simpel, aber dennoch passend und spaßig. Hier lösen wir mit der Schleuder eine Kiste, um diese zu verschieben und so einen Fluchtweg zu kreieren.

Zur Zeit der Story machen nicht nur die Pest und die Inquisition Frankreich zu schaffen, sondern auch noch der tobende Hundertjährige Krieg. Die Schlachtfelder sind grauenerregend.

Amicia führt außer ihrer Schleuder keine Waffen mit sich. Doch Vorsicht: Das Schwingen kann von Gegnern gehört werden. Manchmal ist es ratsamer, sie abzulenken.

halten. Zumeist verstecken wir uns vor Patrouillen hinter Mauern oder im hohen Gras und lenken diese entweder ab, indem wir einen Stein werfen, oder warten, bis sie sich wegdrehen. Zudem verschoben wir auch ein paar Kisten, um neue Wege zu eröffnen. An manchen Stellen wurden wir jedoch auch gejagt und mussten mit gedrückter Sprinttaste unseren Häschern entfliehen.

Begegnen wir hingegen Ratten, müssen wir gut auf die Lichtquellen achten. Treten Amicia und Hugo in die Dunkelheit, werden sie von den Ratten gefressen. Nur Feuer hält die Biester im Zaum. So hetzen wir von Lichtquelle zu Lichtquelle, entzünden mit einer Fackel Feuertöpfe oder schießen mit der Schleuder auf Deckenleuchter und bringen sie so zu Boden. Und apropos Fackel: Es gibt sogar ein kleines Crafting- und Skill-System. In der Spielwelt lassen sich nämlich verschiedene Materialien sammeln, mit denen wir dann an Werkbänken unser Inventar oder eben die Schleuder ein wenig aufrüsten dürfen.

Dies ist auch nötig, denn der zuvor bereits angesprochene Bossgegner ist aufgrund seiner Rüstung ein harter Brocken. Nur mit gut gezielten und harten Schüssen können wir dessen Schutz von seinem Körper lösen, bis wir ihm schließlich einen tödlichen Schuss entgegenschleudern können. Dabei müssen wir jedoch in Bewegung bleiben und per Tastendruck ausweichen, wenn er mit seiner Keule ausholt. Amicia segnet nämlich bereits nach einem Treffer das Zeitliche.

Die bisherigen spielerischen Elemente in *A Plague Tale: Innocence* sind natürlich weder neu noch kreativ, doch sie machen Spaß, passen glaubhaft zur Handlung und zumindest in den ersten Kapiteln beweist Asobo genügend Fingerspitzengefühl, diese nicht überzustrapazieren, sondern gekonnt zu alternieren, sodass keine Langeweile aufkommt. Das ist ohnehin schwer, denn die Franzosen verstehen es ganz genau, die spielerischen Limitationen mit der hervorragenden und abwechslungsreichen Inszenierung zu vertuschen.

Wenn man vor der Inquisition wegrennt oder von Tausenden von Ratten umzingelt wird, während langsam die Fackel ausgeht, denkt man nun wirklich nicht darüber nach, dass man ja gerade spielerisch nicht sonderlich gefordert wird. Dazu trägt vor allem auch die hervorragende Soundkulisse bei. Werden wir verfolgt, wird die Musik wunderbar hektisch, sind wir von Ratten umgeben, lassen uns ruckartige, quietschende, schiefe Töne das Blut in den Adern gefrieren.

Ob Asobo Studio es schafft, über alle 17 Kapitel mit insgesamt bis zu 15 Stunden Spielzeit Spannung und Abwechslung aufrecht zu erhalten, lässt sich natürlich jetzt noch nicht sagen. Doch nach unseren bisherigen Eindrücken sind wir da tatsächlich sehr optimistisch. Am 14. Mai könnte uns ein echter Überraschungshit erwarten. ❑





A Plague Tale könnte spielerisch recht limitiert sein, es vermag aber dennoch immer wieder mal zu überraschen. So müssen wir uns hier beispielsweise einem Boss stellen.

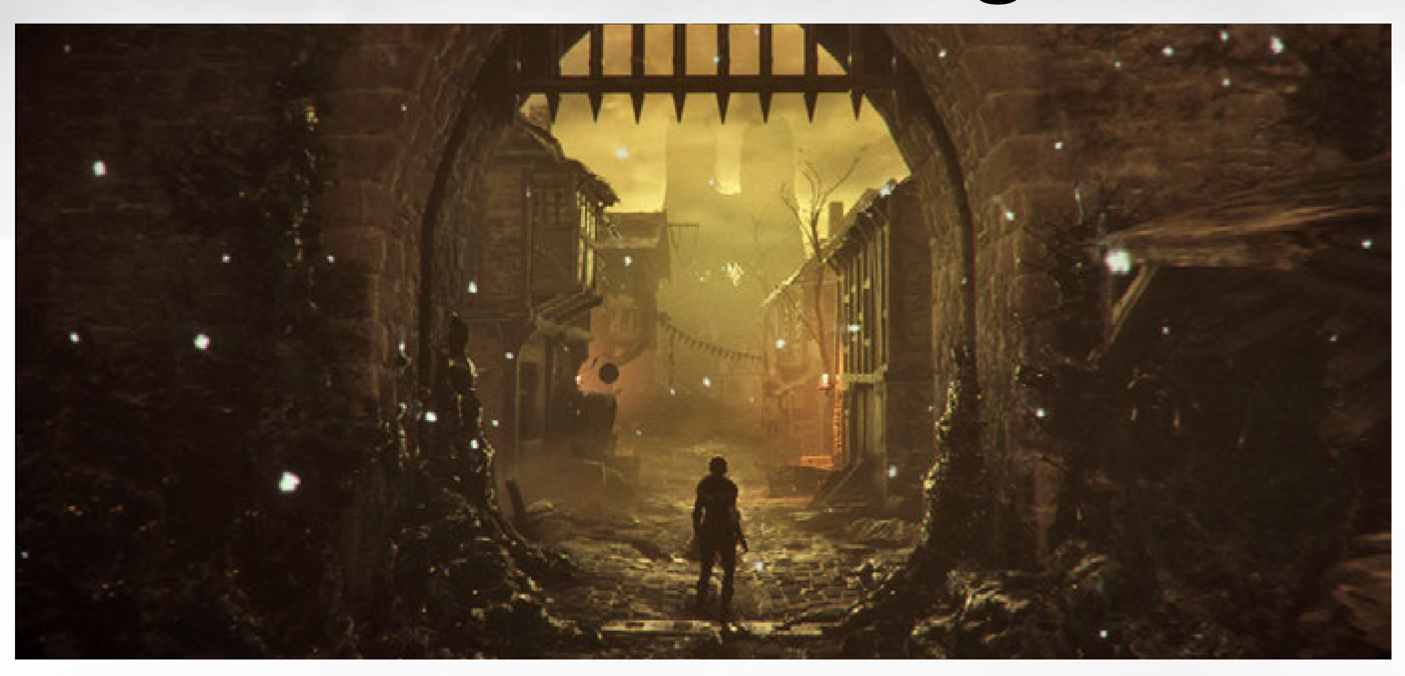
CHRISTIAN MEINT

„*A Plague Tale: Innocence* ist emotional, wunderschön und verdammt spannend!"

Ich muss sagen, dass ich *A Plague Tale* bis vor Kurzem fast vergessen hatte. Erst die letzte Vorschau meines geschätzten Frettchenkollegen Olaf hat mich wieder daran erinnert, dass doch dieses gutaussehende Story-Spiel mit den Ratten bald erscheint. Vor Ort in Bordeaux war ich dann regelrecht begeistert. *A Plague Tale* sieht nicht einfach nur gut aus und erzählt eine tolle Geschichte, sondern die zuständigen Entwickler scheinen auch ganz genau zu verstehen, mit welchen Mitteln man eine Story in einem Videospiel erzählen kann, damit die Spieler wirklich emotional abgeholt werden. Der Titel variiert geschickt sein Tempo und seine Erzählweise und fühlte sich bislang nie gestreckt an. Ich habe wirklich nicht erwartet, dass mich *A Plague Tale* so aus den Socken hauen wird und kann den Release jetzt kaum noch erwarten. Amicia und Hugo sind mir bereits so ans Herz gewachsen, dass ich unbedingt erfahren will, wie ihre Geschichte weitergeht.

Zu Gast bei Asobo

Ein Blick hinter die Kulissen bei den Machern von A Plague Tale



Von der Lobby unseres Hotels sind es nur etwa 20 Sekunden Fußweg zum Entwicklerstudio, wir können also gemütlich zur Arbeit schlendern und die Sonne genießen. Doch nicht nur aufgrund dieser luxuriösen Umstände werden wir das französische Studio im Laufe des Tages ins Herz schließen. Die Entwickler präsentieren sich während unseres exklusiven Studiobesuchs nämlich als freundlich, ehrlich und auch erstaunlich selbstkritisch. Dies merken wir spätestens, als wir über die Arbeitsstrukturen bei *A Plague Tale: Innocence* sprechen.

Sightseeing und Inspiration
Soweit sind wir jedoch noch nicht, denn zunächst möchte uns Community-Managerin Aurélie Belzanne Bordeaux zeigen. Wir sollen sehen, von welcher Architektur und welchen Gebäuden im Speziellen sich das rund 45-köpfige Entwicklerteam inspirieren ließ. *A Plague Tale* ist schließlich auch eine Geschichte über die Vergangenheit der Heimat eines großen Teils der Belegschaft. So besuchen wir beispielsweise die Kathedrale Saint-André, die Porte Cailhu oder eine alte Ruine aus der Zeit der Römer, doch Aurélie macht uns auch immer wieder auf Kleinigkeiten wie das Kopfsteinpflaster auf der Straße, die Architektur mancher Wohnhäuser oder die engen Gassen in der Altstadt aufmerksam. Zunächst genießen wir einfach nur das Sightseeing in der wunderbaren Frühlingssonne Südfrankreichs, doch bei unserer späteren Anspiel-Session merken wir dann auch, wie unfassbar gut Asobo Studio Aufbau, Architektur und vor allem das Flair der Region im Spiel eingefangen hat.

Der nächste Schritt
Nach einem kleinen Mittagessen, bei dem wir zahlreiche leitende Entwickler – darunter unsere späteren Gesprächspartner Kevin Choteau (Game Director), Sébastien Renard (Narrative Director) und David Dedeine (CCO und Mitbegründer des Studios) – kennenlernen, dürfen wir endlich auch zum Xbox-One-Controller greifen und die ersten eineinhalb Stunden des Spiels zocken. Schon zuvor sagte uns Kevin Choteau, dass es durchaus sein kann, dass einige Studiomitarbeiter zuschauen werden - und tatsächlich: Als wir nach einer halben Stunde kurz hinter uns schauten, standen mindestens zehn Leute hinter der Couch. Während *A Plague Tale* von einem etwa 45-köpfigen Team entwickelt wird,



Asobo Studio liegt direkt im Herzen von Bordeaux, nur wenige Hundert Meter vom Ufer der Garonne entfernt.

Im Studio arbeiten ungefähr 140 Leute, etwa 45 davon an *A Plague Tale*, doch einige basteln auch an Spielen für Microsofts HoloLens.



„Man muss scheitern und scheitern und scheitern, um es schließlich richtig hinzubekommen.“

Game Director Kevin Choteau über das Schaffen emotionaler Momente in Spielen

kümmern sich nämlich andere Abteilungen um weitere Spiele. Diese Abteilungen haben vom neuen großen Titel selbst noch nicht viel gesehen und sind daher sehr interessiert, was die Kollegen so angestellt haben. Nach der Gründung des Studios im Jahr 2002 entwickelte man mit einem damals noch kleineren Team Videospielumsetzungen von Disney- und Pixar-Filmen, unter anderem zu *Toy Story 3*, *Oben*, *Die Unglaublichen* oder *Ratatouille*. Zudem stammt der Open-World-Offroad-Racer *Fuel* aus dem Jahr 2009 von den Franzosen. Man ging jedoch auch eine Partnerschaft mit Microsoft ein, um Spiele für HoloLens zu entwickeln. Ein Teil von Asobo ist daher immer noch mit Games für die Mixed-Reality-Brille beschäftigt. Wie uns David Dedeine erzählt, hat diese Zusammenarbeit erst dazu geführt, dass *A Plague Tale: Innocence* entstand. Man entschloss sich, für die HoloLens das Story-Spiel *Fragments* zu entwickeln und engagierte dafür Narrative Director Sébastien Renard, da man sich in vorigen Produktionen noch nie Gedanken um eine Geschichte im Spiel machen musste. Das Spiel und die Zusammenarbeit gefiel Asobo so gut, dass sie nun ein großes Story-Spiel machen wollten. Aus diesem Plan wurde *A Plague Tale*.

Strategie des Scheiterns

Dedeine erklärt uns, dass man sich bewusst für die Heimatregion von Asobo als Schauplatz entschied, da sich das Spiel echt anfühlen sollte. „Natürlich hätten wir auch irgendwas irgendwo in Amerika erzählen können, aber da kennen wir uns nicht aus. Wir wissen dafür aber ganz genau, was diese Region hier ausmacht, wie sie sich anfühlt.“ So sehr Asobo die Kollegen von Quantic Dream und Telltale Games auch schätzt, man wollte mehr Gameplay bieten. Renard und Choteau erzählen uns, dass sie vor allem von Naughty Dog beeinflusst wurden, da es kaum ein anderes Entwicklerstudio gibt, das Gameplay und Narration so gut miteinander verbindet. Da wir von *A Plague Tale* begeistert sind, fragen wir, wie sie es schaffen, dass die emotionale Komponente im Spiel natürlich und mitreißend wirkt und nicht zu gewollt wirkt. Unsere Gesprächspartner beteuern daraufhin, dass man sich damit abfinden muss, alles immer wieder umzuschmeißen, bis es sich richtig anfühlt, und nicht einfach stur das anfängliche Skript durchboxen zu wollen. „Man muss scheitern und scheitern und scheitern, um es schließlich richtig hinzubekommen“, erklärt Kevin Choteau. Sébastien Renard führt das weiter aus und gibt ein Beispiel. So sei es ihnen wichtig gewesen, dass die Hauptfiguren Amicia und Hugo funktionieren und echt wirken. Die Darsteller der beiden hatten jedoch mit manchen Dialogen Probleme. „Klar, es sind Kinder, da muss man vielleicht schon mal mit der Betonung nachhelfen, aber manchmal stellte sich heraus, dass sie nicht verstanden, was sie da gerade sagen sollen. Und wenn Kinder in dem gleichen Alter wie unsere Hauptfiguren das nicht verstehen, würden Amicia und Hugo auch nicht so handeln oder sowas sagen. Der Fehler lag dann bei uns. Also schrieb ich einige Szenen und Dialoge immer wieder neu, bis es passte und sich glaubhaft anfühlte.“ Dedeine sagt uns später, dass alles zigmal gemeinsam hinterfragt worden sei. Dies habe man nur erreicht, indem man die Leute auch ermutigte, Fehler zu machen. So fühlte sich auch niemand angegriffen, wenn Kritik geäußert oder beschlossen wurde, etwas zu ändern. Alles wurde dem Punkt untergeordnet, dass sich *A Plague Tale* „richtig“ anfühlen soll. Ein komplettes, schon fertiges Kapitel fiel deshalb der Schere zum Opfer, da man sich bewusst wurde, dass dieses eigentlich nichts zur Erzählung beiträgt und das Spiel streckt. So viel Ehrlichkeit und Selbstreflexion ist in der Spielebranche nicht selbstverständlich. Teams, die so vorgehen, haben jedoch meist eine Sache gemein: Sie machen echt gute Spiele. ❑



Auf einem frühen Artwork sieht man eindeutig, dass man sich bei diesem Gebäude von der nur wenige Kilometer entfernten Kathedrale Saint-André inspirieren ließ.



Auf dem Screenshot links markierten uns die Entwickler ein Tor, das der von uns besuchten Porte Cailhu in Bordeaux ähnelt. Nur ein paar Details wurden verändert.



Mitten in Bordeaux steht immer noch eine kleine Ruine aus der Römerzeit. Asobo orientierte sich für manche Gebilde an der Form der Bögen, an der Struktur und am Material.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

Das Warten hat ein Ende: Paradox setzt das Kult-Rollenspiel fort!

Schon seit 15 Jahren genießt *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* Kultstatus unter PC-Rollenspielern, doch ein ordentlicher Nachfolger galt lange Zeit als ausgeschlossen. Nun aber ist es endlich so weit: Publisher Paradox und Entwickler Hardsuit Labs (*Blacklight Retribution*) erhören das Klagen der Fans und kündigen die offizielle Fortsetzung des legendären Blutsauger-Rollenspiels an! *Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2* entführt uns diesmal nicht nach L. A., sondern ist im nächtlichen Seattle angesiedelt. Hier schlüpft der Spieler in die Rolle eines frisch geborenen Vampirs, der gemeinsam mit mehreren anderen Menschen unter mysteriösen Umständen verwandelt wurde – ein unerlaubter Frevel in der Vampirgesellschaft, die streng auf Geheimhaltung – die sogenannte Maskerade – bedacht ist. Als unfreiwilliger Neuzugang müssen wir herausfinden, was in der Nacht unserer Verwandlung geschehen ist. Dazu sind wir auf die Hilfe der rivalisierenden Vampirclans in der Stadt angewiesen, müssen brüchige Allianzen schmieden, Vertrauen aufbauen und die komplizierten Regeln der Blutsaugerwelt lernen. Neben Diplomatie können wir auch gewaltsam vorgehen, solange wir uns den Menschen nicht zu erkennen geben. In Gefechten nutzen wir mächtige Vampirdisziplinen und ein neues Nahkampfsystem aus der Ego-Ansicht, das die miserablen Prügeleien aus dem Vorgänger ersetzt! Trotzdem steht die Handlung im Mittelpunkt: Die Entwickler versprechen eine intelligente Einzelspieler-Story, faszinierende Charaktere und Entscheidungen mit weitreichenden Konsequenzen. Damit das alles hinhaut, konnten die Entwickler Brian Mitsoda als Chef-Autoren gewinnen, der bereits stark in die Entwicklung des ersten *Bloodlines* eingebunden war. Mitsoda verspricht außerdem, einige beliebte Charaktere aus dem Vorgänger zurückzubringen. *Bloodlines 2* erscheint voraussichtlich im ersten Quartal 2020.

Tipp: Auf Seite 82 in diesem Heft findet ihr einen Retro-Rückblick auf *Redemption*, das erste PC-Rollenspiel mit *Vampire*-Lizenz! ❑

Info: www.bloodlines2.com



In *Bloodlines 2* kommt ein neues Nahkampfsystem zum Einsatz. Ein Glück! Die Kämpfe im Vorgänger waren furchtbar.

Die Entwickler versprechen eine düstere Story mit faszinierenden Charakteren und komplexen Entscheidungen.

GOOGLE STADIA

Streaming-Service angekündigt

Googles Vize-Präsident Phil Harrison hat im Rahmen der Game Developers Conference 2019 den Streaming-Dienst Stadia vorgestellt. Spiele lassen sich damit auf Smartphones, Smart-TVs oder mittels Browser auf den PC streamen, mit 60 Bildern pro Sekunde und in Full-HD-Auflösung. Starten soll der Streaming-Service noch in diesem Jahr. Google kündigte außerdem Stadia Games and Entertainment an, das mehrere First-Party-Studios umfasst und von Jade Raymond (ehemals Ubisoft und EA) geleitet wird. Google-Vize Phil Harrison fungiert zugleich als Product Manager für Stadia. Er sieht die Streaming-Plattform stark genug aufgestellt, um auch Gaming-PCs Konkurrenz machen zu können: „Wenn man eine fast unbegrenzte Menge an Computern in einem Rechenzentrum hat, kann man Spieldesign-Ideen und Ehrgeiz der Entwickler besser unterstützen, als es mit einem eigenständigen Gerät ginge, egal ob es sich nun um einen besseren Multiplayer-Part, realistischere Physikeffekte oder um eine detailgetreue Simulationen handelt." Man sei laut Harrison zum Beispiel in der Lage, Zehntausende von NPCs in ein Spiel einzubauen, die alle über komplexe Beziehungen zueinander verfügen könnten – und das permanent. Dies benötige eine riesige Datenbank, die sich nicht auf einem einzelnen Computer ausführen ließe. Googles Datacenter setzt laut Harrison auf eine hochmoderne Technologie und leistungsstarke Hardware. Es nutze eine Infrastruktur mit 7.500 Netzwerkknoten, die für eine deutlich bessere Performance als bisherige Streaming-Dienste sorgen sollen. Selbst die hardwarehungrigsten Spiele sollen flüssig gespielt werden können – bisher in 1080p mit 60 fps. Beim Stadia-Launch Ende des Jahres sollen Spiele wie *Doom: Eternal* sogar in 4K-Auflösung und mit 60 Bildern pro Sekunde laufen. 8k und 120 fps sind ebenfalls für die Zukunft geplant. *Doom*-Macher id Software hat Google bei der Entwicklung von Stadia unterstützt, im Hinblick auf Matchmaking und Profil-Management, aber auch um Input-Lags zu minimieren. Was Googles Streaming-Dienst kosten soll, verrieten die Stadia-Macher bislang nicht. Möglicherweise gibt es konkrete Infos dazu im Rahmen der E3 2019 (11. bis 14. Juni), denn Google hat bereits bekanntgegeben, im Sommer mehr zu Stadia verraten zu wollen. ❑

Info: https://store.google.com/magazine/stadia



Googles neuer Controller verbindet sich per Wi-Fi direkt mit dem Router.

WARCRAFT 1 + 2

Klassiker auf GOG erhältlich



Auf *Diablo* folgen mit *Warcraft* und *Warcraft 2* weitere Blizzard-Klassiker auf GOG.com.

Auf GOG.com sind zwei weitere Klassiker erhältlich: *Warcraft: Orcs & Humans* sowie *Warcraft 2 Battle.net-Edition*. Die Strategietitel sind erstmals digital und DRM-frei verfügbar – exklusiv bei GOG. In *Warcraft: Orcs & Humans* reist ihr zurück zur ersten Schlacht um Azeroth. Ihr entscheidet euch für die Seite der Menschen oder Orks. In *Warcraft 2* und der Erweiterung kämpft ihr mit Marineeinheiten auf hoher See. Außerdem stürzen sich Völker der Allianz und der Horde in den Kampf, verstärken die Reihen der Menschen sowie der Orks mit Trollen, Elfen oder Zwergen. Dabei wurde die auf GOG verfügbare Version von *Warcraft: Orcs & Humans* für moderne Betriebssysteme optimiert, bleibt ansonsten aber originalgetreu. Wer *Warcraft 2* über GOG.com erwirbt, erhält Zugriff auf zwei Versionen: Eine bietet höhere Auflösungen und LAN-Mehrspielerpartien, die zweite ist originalgetreu, mit SVGA-Grafik und Spielerzuweisung via Battle.net. ❑

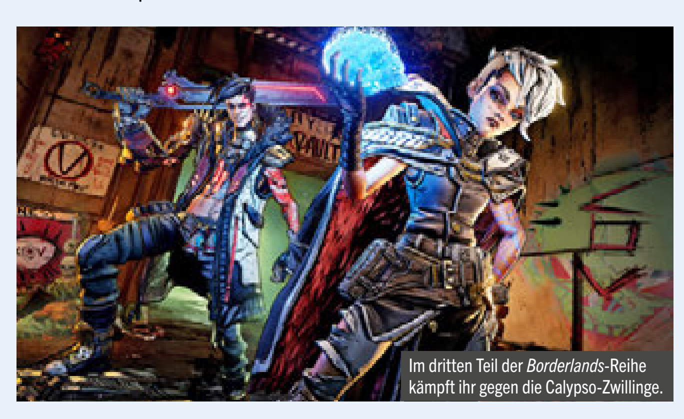
Info: https://www.gog.com/game/warcraft_bundle

BORDERLANDS 3

Vaulthunter, aufgepasst!

Gut Ding will Weile haben – auch wenn es sich hierbei nur um eine sehnlichst erwartete Ankündigung handelt. Anfang April gab Gearbox Software nämlich bekannt, dass die *Borderlands*-Reihe noch dieses Jahr fortgesetzt wird. Der dritte Teil soll am 13. September erscheinen – viel mehr wollten die Entwickler aber dann doch noch nicht preisgeben. Erst am 1. Mai soll es ein sogenanntes Gameplay-Reveal-Event geben, bei dem die ersten Spielszenen aus *Borderlands 3* zu sehen sein sollen. Immerhin wissen wir zudem noch, dass das Spiel in drei unterschiedlichen Editionen erscheinen soll, die allesamt bereits jetzt vorbestellbar sind. Ebenso sind die vier Namen der Kammerjäger, sprich der Helden, bekannt: Moze, FL4K, Amara und Zane. Laut dem Ankündigungs-Trailer kämpfen sie gegen die Calypso-Twins. In der nächsten Ausgabe dürften wir deutlich mehr Informationen haben. ❑

Info: www.borderlands.com



Im dritten Teil der *Borderlands*-Reihe kämpft ihr gegen die Calypso-Zwillinge.

MOST WANTED

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



KATHARINA PACHE

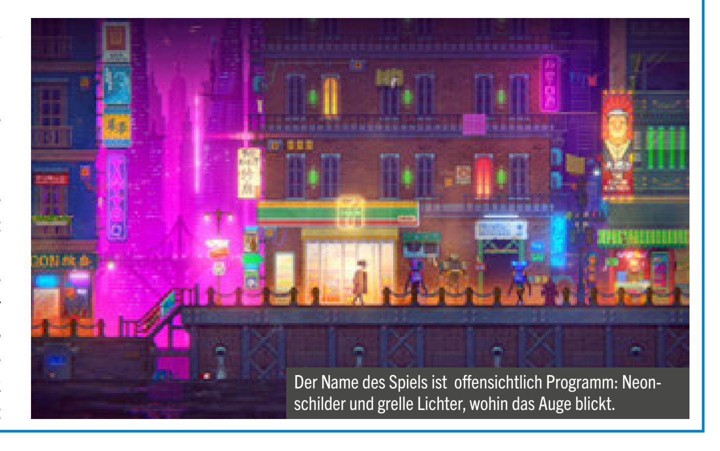
TALES OF THE NEON SEA

„Grelle Neonreklame, harte Drinks und fiese Katzen."

Genre: Adventure
Entwickler: Palm Pioneer
Publisher: Zodiac Interactive
Termin: 30. April 2019

Wer weiß schon, wann mit *Cyberpunk 2077* die volle Ladung Triple-A-Neon-Dystopie über uns hereinbricht. Ihr habt akute Genre-Entzugserscheinungen? Tröstet euch mit *Tales of the Neon Sea*, einem Indie-Adventure mit Robo-Detektiv in der Hauptrolle, über die Wartezeit hinweg.

Nicht nur das heiß ersehnte Cyberpunk-Abenteuer von CD Projekt Red lässt auf sich warten, auch von *The Last Night*, einem Pixelabenteuer mit ähnlichem Setting, gibt es momentan keine Lebenszeichen. Schon seit einer Weile versuchen kleine Indie-Produktionen die Lücke zu füllen, etwa *The Red Strings Club* oder *VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action* – auch *Tales of the Neon Sea* macht es sich im Adventure-Genre bequem und kleidet die Handlung in hübsche, wenn auch nicht herausragende Pixel-Optik. Als Roboter-Detektiv Mr.Mist löst ihr Kriminalfälle sowie etliche Puzzles und Rätsel. Einen eigenen Touch erhält *Tales of the Neon Sea* durch die zweite spielbare Figur: Ihr steuert neben Mr.Mist auch dessen schwarzen Kater, der einer Samtpfoten-Gang dabei hilft, die mechanischen Katzen aus ihrem Revier zu vertreiben. Die kurze Demo, die kostenlos auf Steam zum Download bereitsteht, bietet einen Vorgeschmack darauf, was euch in der bislang namenlosen Sci-Fi-Metropole erwartet. Im fertigen Abenteuer sind die Kopfnüsse hoffentlich etwas anspruchsvoller, aber insgesamt mundet das Gameplay-Häppchen. Dank der augmentierten Augen von Mr.Mist können wir den Schauplatz eines Verbrechens und Leichen etwa mit Röntgenblick genau unter die Lupe nehmen, um dann Hinweise zu einer Hypothese zusammenzusetzen. Dazu kommt eine Portion Charme, eine Prise Humor und Musikuntermalung, die an *Blade Runner* erinnert – fertig!



Der Name des Spiels ist offensichtlich Programm: Neonschilder und grelle Lichter, wohin das Auge blickt.



MATTI SANDQVIST

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

„Unglaublich: Ich bin für die Verschiebung fast dankbar!"

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega / Koch Media
Termin: 23. Mai 2019

Vielleicht gehöre ich ja zu den wenigen, die sich über die Verschiebung von *Total War: Three Kingdoms* ein wenig gefreut haben. Dafür habe ich aber einen wirklich guten Grund!

Wer die PC Games bereits eine Weile liest, könnte schon mal mitbekommen haben, dass die *Total War*-Spiele zu meinen absoluten Lieblingstiteln gehören – vor allem die historischen. Daher wäre es ja nur naheliegend, dass ich seit Monaten schon die Tage bis zum Release von *Three Kingdoms* zähle. Dem ist aber nicht wirklich so. Fast schon im Gegenteil, denn ich bin mit der Lektüre der chinesischen Geschichte noch gar nicht durch – es vergehen mindestens noch Wochen, bis ich da überhaupt durchblicke. Das Reich der Mitte hat nun mal eine unglaublich lange Geschichtsschreibung voller turbulenter Familientragödien, spannender Schlachten, unerwarteter Entwicklungen und … für mich vor allem konfuser Namen, die ich mir nie im Leben merken kann. So langsam kann ich die wichtigsten Personen aber korrekt einordnen, jedenfalls die Zeit der Drei Königreiche betreffend. Wenn es im Mai dann mit dem Release von *Total War: Three Kingdoms* so weit ist, werde ich es nicht so schwer haben, mich für eine der spielbaren zwölf Fraktionen zu entscheiden und ebenso weiß ich dann, dass es neben Yanjing (ehemaliger Name von Peking) noch deutlich bedeutendere Städte im damaligen China gab. Ich bin jedenfalls schon jetzt gespannt, wie nah sich die Entwickler an der Geschichtsschreibung halten. Wie ich aber meine Pappenheimer so kenne, sind sie wieder einmal mehr als akkurat vorgegangen und so werde ich beim Spielen noch viele mir unbekannte Dinge aus der chinesischen Geschichte lernen – darüber würde ich mich auf jeden Fall freuen.



Dong Zhuo (im Bild rechts auf dem Pferd) übernahm nach Kaiser Hans Tod die Macht in China. Er wurde von seinem Leibwächter Lü Bu (links im Bild) ermordet.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Anno 1800
Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Blue Byte
Publisher: Ubisoft
Termin: 16. April 2019

Mortal Kombat 11
Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Netherrealm Studios
Publisher: Warner Bros. Interactive
Termin: 23. April 2019

A Plague Tale: Innocence
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Asobo Studio
Publisher: Focus Home Interactive
Termin: 14. Mai 2019

Team Sonic Racing
Genre: Rennspiel
Entwickler: Sumo Digital
Publisher: Sega
Termin: 21. Mai 2019

Warhammer: Chaosbane
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Eko Software
Publisher: Bigben Interactive
Termin: 31. Mai 2019

World War Z
Genre: Action
Entwickler: Saber Interactive
Publisher: Saber Interactive
Termin: 16. April 2019

Imperator: Rome
Genre: Strategie
Entwickler: Paradox
Publisher: Paradox
Termin: 25. April 2019

Rage 2
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Avalanche Studios
Publisher: Bethesda
Termin: 14. Mai 2019

Total War: Three Kingdoms
Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Termin: 23. Mai 2019

The Sinking City
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Frogwares
Publisher: Bigben Interactive
Termin: 27. Juni 2019



ANDREAS SZEDLAK

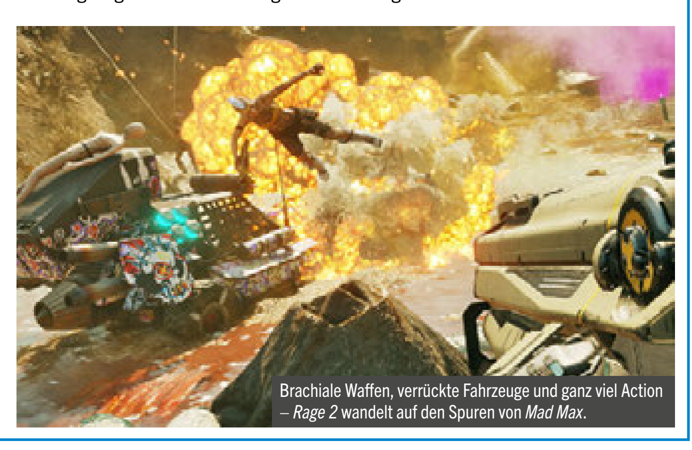
RAGE 2

„Die Mad-Max-Macher hatten mich schon einmal überzeugt."

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software/Avalanche
Publisher: Bethesda
Termin: 14. Mai 2019

Mit *Mad Max* konnten mich die Avalanche Studios begeistern, mit *Just Cause 3* nicht. *Rage 2* hinterlässt bislang bei mir einen sehr guten Eindruck.

Rage 2 erscheint hierzulande ungeschnitten. Bei den meisten Spielen wäre diese Tatsache keinerlei Erwähnung wert, doch *Rage 2* strotzt nur so vor Splattereffekten. Diese werden allerdings derart übertrieben dargestellt, dass die USK offenbar keine Bedenken hegte, der Ego-Shooter könne erwachsenen Spielern schaden. Gut so, denn ein Titel wie *Rage 2* lebt von seinen vollkommen abgedrehten Gefechten mit mächtigen Waffen und seltsamen Kreaturen. Ich geb allerdings zu bedenken, dass auch das erste *Rage* bereits genau dieses Versprechen abgab. Ich fand den Erstling aber öde. Doch, nun sind ja die Avalanche Studios mit am Werk und die haben mich mit dem hervorragenden *Mad Max* vor Jahren absolut überzeugt. In der Tat erinnert vieles, was ich bisher von *Rage 2* sehen durfte, an *Mad Max*, was meine Hoffnung nährt, dass ich in dem kommenden Open-World-Abenteuer nicht nur stundenlang herumlaufen und alles aus den Latschen ballern werde, was mir vor die Flinte kommt. Ich freue mich auch auf eine interessante Geschichte mit kreativ geschriebenen Charakteren. Außerdem haben die Avalanche Studios bewiesen, dass sie in der Lage sind, ein gutes Fahrgefühl zu erzeugen. Auch in *Rage 2* verbringe ich viel Zeit auf fahrbaren Untersätzen und werde dabei einige beinharte Überlebenskämpfe zu bestreiten haben – als ausgewiesenem Action-Freund und Rennspiel-Fan habe ich auf so was ohnehin immer viel Lust. Ehrlich gesagt beneide ich Kollege Felix dafür, dass er sich schon in die Welt von *Rage 2* stürzen durfte – verpasst auf keinen Fall seine Vorschau in dieser Ausgabe.



Brachiale Waffen, verrückte Fahrzeuge und ganz viel Action – *Rage 2* wandelt auf den Spuren von *Mad Max*.



MATTHIAS DAMMES

A PLAGUE TALE: INNOCENCE

„Ich bin bereit für ein packendes und emotionales Story-Erlebnis."

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Asobo Studio
Publisher: Focus Home Interactive
Termin: 14. Mai 2019

Schon seit seiner Ankündigung vor inzwischen mehr als zwei Jahren steht *A Plague Tale: Innocence* auf meiner persönlichen Interessenliste.

Bereits mit den ersten Konzeptbildern und den ersten Informationen nach einem damaligen Ankündigungsevent hatten die Entwickler meine Aufmerksamkeit erregt. Seitdem hat sich meine Vorfreude durch Erfahrungsberichte und Vorschauen der Kollegen nur verstärkt. Als Fan von storylastigen Spielen verspricht *A Plague Tale: Innocence* mit seiner linearen und emotionalen Erzählung mal wieder ein richtig intensives Erlebnis zu werden. Vor allem, wenn Kollege Christian das Spiel in seiner Vorschau in dieser Ausgabe mit *Hellblade* oder den Spielen von Naughty Dog vergleicht, kann ich mir sicher sein, dass mich eine fantastische Zeit erwartet. Ich brauche nicht immer episch ausufernde offene Spielwelten, die mich mit hundert Spielstunden an Beschäftigung zuballern und dabei ihre Erzählung völlig vergessen. Besonders auf die Beziehung zwischen Heldin Amicia und ihrem Bruder Hugo bin ich sehr gespannt. Immer wieder lese ich in diesem Zusammenhang von Vergleichen mit *The Last of Us*, was die Messlatte natürlich verdammt hoch hängt. Solange die Entwickler es aber schaffen, ihre eigene Note zu finden und die Spannung bis zum Schluss aufrechtzuerhalten, könnte das ein erzählerischer Geheimtipp werden. Hinzu kommt, dass das Spiel unheimlich gut aussieht. Schon auf Bildern kommt eine tolle Atmosphäre auf. Da stört es mich auch nicht, wenn das Gameplay eher einfach ausfällt. In einem Spiel, in dem die Handlung im Mittelpunkt steht, ist mir das eh nie so wirklich wichtig. Ich wünsche Asobo Studio auf jeden Fall sehr viel Erfolg, damit noch mehr Entwicklern deutlich wird, dass es noch immer einen Markt für diese Art von Spielen gibt.



Die selbst noch junge Amicia muss auf ihren kleinen Bruder Hugo aufpassen, was viel Spannung verspricht.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: From Software
Publisher: Activision
Erscheinungsdatum: 22. März 2019
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 18 Jahren

PC Games EDITORS' CHOICE ACTION-ADVENTURE

PC Games AWARD Ausgabe 05/2019 9

Sekiro: Shadows Die Twice

Von: Katharina Pache

Sie haben es wieder geschafft, die Teufelskerle von From Software. *Sekiro* ist der erhoffte Hit geworden und ein Highlight des noch jungen Jahres 2019.

Gratulation an From Software! Nach unseren letzten Hands-On-Eindrücken von Anfang März 2019 blieben wir zwar angetan, aber ein wenig skeptisch zurück. Ein Stealth-System in einem Spiel von From Software? Kein PvP und kein Koop? Keine Ausdauer mehr? Nachdem wir nun alles erledigt haben, was das Spiel zu bieten hat, können wir besorgte Fans beruhigen: *Sekiro* spielt sich klasse. Die leichten Stealth-Elemente sind eine Bereicherung. Das neue Kampfsystem ist nervenaufreibend, flott, es fühlt sich fabelhaft an. Okay, der Verzicht auf die Mehrspielerelemente schmerzt ein wenig. Aber der Reihe nach! Übrigens: Weil es so befriedigend ist, selbst die Geheimnisse des Spiels aufzudecken, halten wir den Test so spoilerfrei wie nur möglich.

Der einarmige Wolf

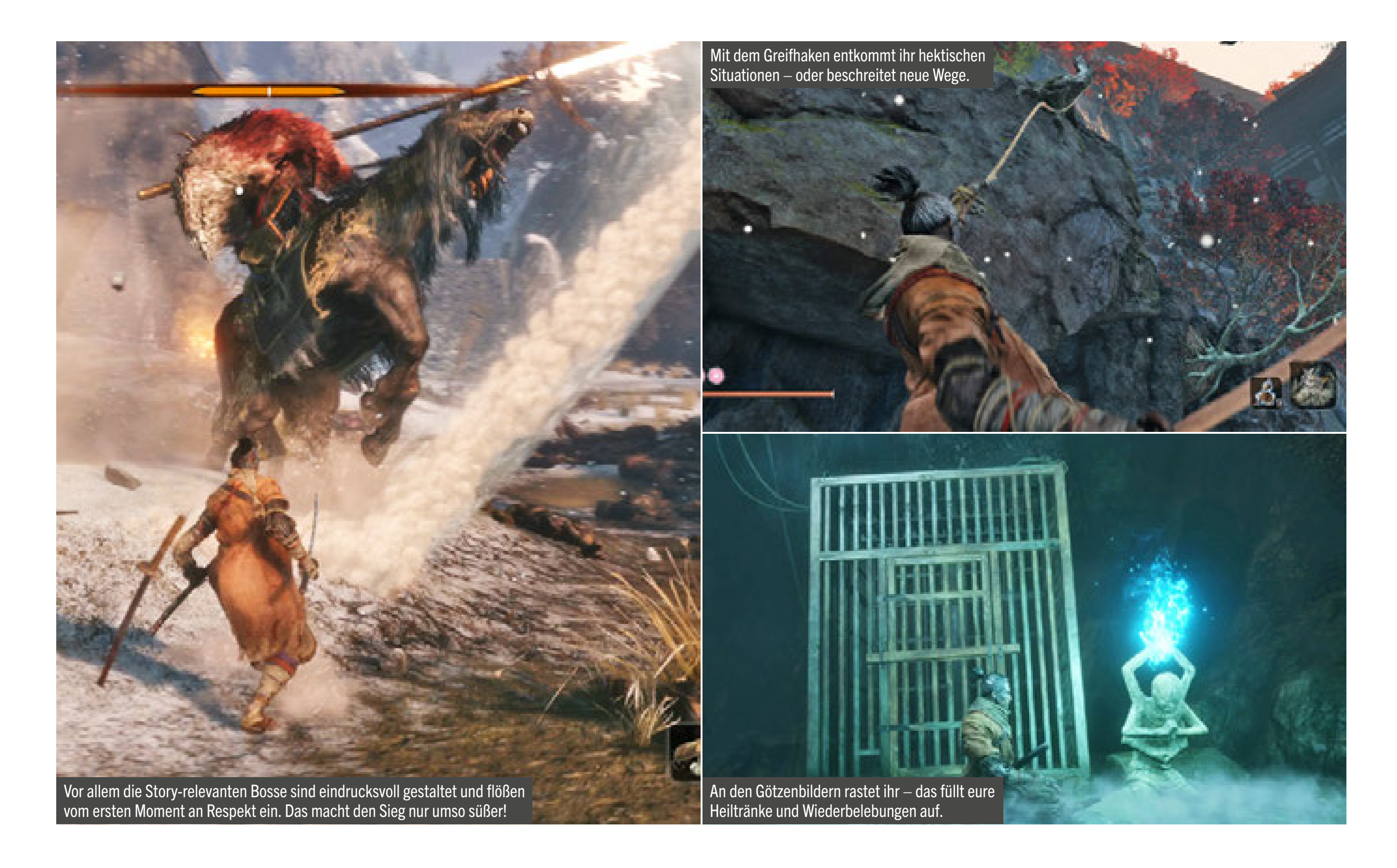
Ihr seid Sekiro, der treue Beschützer des jungen Kuro, ein Erbe der Drachendynastie. Wo *Bloodborne* und *Dark Souls* auf eher vage Hintergrundgeschichten setzen – ihr besucht ein fernes Land, um dort, lapidar ausgedrückt, irgendwas zu suchen – habt ihr in *Sekiro* ein konkretes Ziel. Während eures Versuches, euren entführten Schützling zu retten, verliert ihr am Anfang des Abenteuers euren Arm. Ist aber gar nicht schlimm, denn an dessen Stelle sitzt fortan eine wandelbare Armprothese, an der ein Greifhaken befestigt ist und an die ihr Sekundärwaffen anbringen könnt. Zehn verschiedene gibt es, vom Flammenwerfer bis zur Axt oder einem Fächer. Anders als in den früheren Werken des Studios wechselt ihr die Haupthandwaffe nicht, euer Katana mit dem Namen Kusabimaru begleitet euch das ganze Spiel über. Dank der Sekundärwaffen, die ihr zudem aufwerten könnt, verknüpft ihr jede Menge Kombos und der Schwertkampf wird nicht langweilig – außerdem erwerbt ihr neue Techniken und lernt Ninjutsu-Moves sowie passive Fähigkeiten.

Zwar ist der Story-Beginn weniger nebulös als in einem *Dark Souls*, aber von der Klarheit einer Erzählung wie in *The Witcher* oder gar einem Telltale-Spiel ist *Sekiro* dennoch meilenweit entfernt. Ihr trefft jede Menge NPCs mit undurchsichtigen Motiven, lernt mehr über das Land durch kryptische


Schaut euch gut um! Punkte, an denen ihr den Greifhaken befestigen könnt, werden durch Kreise markiert. Aber nur, wenn der Kreis grün ist, seid ihr nah genug dran.



Wagt ihr es noch mal oder streicht ihr die Segel? Die Entscheidung will wohlüberlegt sein, das System ist aber fair und ermöglicht es, Fehler auszubügeln.


Mit dem Greifhaken entkommt ihr hektischen Situationen – oder beschreitet neue Wege.

Vor allem die Story-relevanten Bosse sind eindrucksvoll gestaltet und flößen vom ersten Moment an Respekt ein. Das macht den Sieg nur umso süßer!

An den Götzenbildern rastet ihr – das füllt eure Heiltränke und Wiederbelebungen auf.

Item-Beschreibungen und müsst euch viel selbst zusammenreimen. Oder auch nicht – die Story ist nicht die größte Antriebsfeder hinter dem Shinobi-Abenteuer, die Action macht mit und ohne Verständnis der Hintergründe Spaß. Held Sekiro hat zwar mehr Dialogoptionen als die schweigsamen früheren Protagonisten, versprüht aber nicht gerade tonnenweise Charme und Persönlichkeit. Doch das passt zur Rolle: Als Diener von Kuro stellt Sekiro seinen Ehrenkodex über alles andere und sich selbst stoisch jeder Herausforderung, um den Jungen zu schützen.

Wie fühlt es sich an?

Wie schon *Bloodborne* nach dem eher trägen *Dark Souls* legt *Sekiro* eine Schippe Geschwindigkeit und Nervenkitzel auf das Kampfsystem drauf. Euer Ziel ist es nicht in erster Linie, gegnerische Angriffe bloß abzuwehren, sondern sie abzulenken! Dazu tippt ihr die Blocken-Taste an, kurz bevor ihr getroffen werdet. Wer in *Dark Souls* viel pariert hat, findet sich in *Sekiros* Kampfsystem schnell zurecht. Neu und wichtig: Ihr habt zwar keine Ausdauer mehr, aber ihr müsst auf eure Balance achten. Wenn ihr blockt, verliert ihr Balance – bis ihr im schlimmsten Fall ohne Deckung dasteht, weil ihr aus dem Gleichgewicht gekommen seid. Bei den Gegnern funktioniert das genauso: Blockt und deflektiert, bis der Gegner kaum noch auf den Beinen steht, und schlagt dann mit einem Todesstoß zu. Attacken, die deflektiert werden, treiben die Balance-Leiste des Angreifers schnell in die Höhe! Größere Feinde haben oft viel Balance, dezimiert also erst deren Lebensenergie. Genau wie bei euch selbst regeneriert sich deren Gleichgewicht viel langsamer, wenn ihre Gesundheit niedrig ist. Mit dem Katana blockt ihr 100 Prozent des Schadens (von besonderen Statuseffekten mal abgesehen). Aber nicht jeden Angriff könnt ihr abwehren. Manche Feinde beherrschen Attacken, die einen großen Radius abdecken, dazu kommen Stiche und Griffe. Auf diese drei Arten von Angriffen müsst ihr unterschiedlich reagieren. Griffen solltet ihr ausweichen, mit einem Sprung oder durch Wegrollen. Stiche könnt ihr zwar blocken, aber für maximalen Schaden an der Balance des Gegners solltet ihr sie mit einem speziellen Move (den ihr erst lernen müsst) kontern. Und bei Rundum-Angriffen solltet ihr den Gegner mit einem Sprungtritt angehen.

Freundlicherweise warnt das Spiel mit einem japanischen Schriftzeichen, kurz bevor der jeweilige Special-Angriff trifft. Da man sich aber an den Animationen des Gegners orientieren muss, um die Art der Attacke zu erkennen und angemessen reagieren zu können, stört die Schriftzeicheneinblendung manchmal mehr, als dass sie hilft. Davon abgesehen sind die Duelle in *Sekiro* spannend, spaßig und befriedigend – wenn die Funken von den Klingen springen, während man jeden Hieb eines Bosses mühelos ablenkt, fühlt man sich wie ein echter Schwertmeister. Dazu kommen die Kombo-Optionen, auch durch den Einsatz der Sekundärwaffen. Insgesamt ist das Kampfsystem zwar weniger variantenreich als in einem *Dark Souls*, bei dem etwa auch reine Mage-Builds möglich sind, aber dafür fallen auch jede Menge nutzlose Waffen und Spezialisierungen weg.

Wie wird Sekiro stärker?

Sekiro ist kein einfaches Spiel, bei Weitem nicht, aber es erleichtert euch das Kämpfen und Überleben durch eine Vielzahl kluger Design-Entscheidungen. Die Bosse – und es gibt sehr viele Bosse! – sind nach wie vor Highlights und Härteproben, aber es ist nicht mehr so, dass ihr euch verskillen könnt und es dann ungemein schwer mit speziellen Widersachern habt. Manche Sekundärwaffen helfen bei speziellen Obermotzen und wer aufmerksam die Umgebung beachtet, kann vielen Bossen sogar mit einem Stealth-Deathblow den ersten Balken Lebensenergie mit einem Schlag aus dem Hinterhalt abziehen. Es geht aber auch ohne solche Hilfen, der Kampf ist dann eben fordernder. Das Verbessern von Sekiros Gesundheit, Angriffskraft und Balance geschieht seltener, als man in *Bloodborne* oder Dark Souls auflevelt, dadurch machen sich die Verbesserungen aber auch deutlicher bemerkbar.

Eure Vitalität und Balance poliert ihr auf, indem ihr Gebetskettenperlen sammelt. Zwischenbosse lassen meist eine davon fallen und an unterschiedlichen Orten im Spiel sind ebenfalls welche versteckt. Wenn ihr vier Stück habt, ist das Armband komplettiert und ihr steigt ein Level am nächsten Götzenbild auf. Die Angriffskraft steigert ihr, indem ihr „große", also Story-relevante Endgegner besiegt. Ihr erhaltet nach dem Sieg eine Erinnerung an den Boss – die benutzt ihr am Götzenbild zum Meditieren, prompt werdet ihr stärker. Skills erwerbt ihr durch das Sammeln von Erfahrung. Das ist so einfach, wie es sich anhört. Besiegt Gegner und kassiert Punkte, die eure Leiste füllen. Sobald sie voll ist, erhaltet ihr einen Skill-Punkt. Den kann euch niemand mehr nehmen, nicht einmal der Tod.

Und wie funktioniert die Wiederauferstehung?

Stichwort Tod: In *Sekiro* müsst ihr nicht mehr zum Ort eures Verderbens zurückkehren, um eure verlorene Erfahrung aufzuklauben. Euer

Mit dem Feuerwerk-Aufsatz stunnt ihr so ziemlich jeden Gegner einen kurzen Moment. Nicht alle Sekundärwaffen sind so praktisch wie diese.

Geld und die noch nicht zum Skill-Punkt verwandelte XP werden nach dem virtuellen Ableben halbiert. Es besteht eine gewisse Chance, dass die Götter euch vor dem Verlust bewahren, aber darauf solltet ihr nicht vertrauen. Zudem: Je öfter ihr sterbt und euch wiederbelebt, desto geringer die Chance auf göttliche Hilfe. Aber auch diese Mechanik lässt sich mit den passenden Items wieder auf den Werkszustand zurücksetzen. Insgesamt fühlt sich das System etwas fairer und moderner an – die Corpse-Run-Mechanik hat man inzwischen in zig Spielen gesehen und vor allem bei Bossen ohnehin oft nicht genutzt!

Mit der Zeit erhaltet ihr zusätzliche, optionale Wiederbelebungen. Aktiviert ihr diese Kraft, steht ihr wieder an Ort und Stelle auf und könnt weiterkämpfen. Ebenfalls eine sinnvolle Neuerung, denn so könnt ihr Fehler besser ausbügeln. Hat euch ein Boss unglücklich erwischt, ihr besitzt noch ein paar Tränke und seht die Chance, siegreich aus dem Duell hervorzugehen? Belebt euch wieder!

Wie bewegt sich Sekiro fort und wie ist die KI?

From Software ist bekannt für gelungenes Level-Design. In *Sekiro* kommt nun der Faktor Vertikalität hinzu, durch den Greifhaken (und auch auf Knopfdruck!) springt ihr in der Gegend herum. Das eröffnet nicht nur stylische Fortbewegung, sondern auch ein flotteres Spielgefühl. Die Mobilität von Sekiro ist euch auch beim Stealth-System von Nutzen. Erledigt Gegner von oben, während ihr euch an einer Kante festhaltet, drückt euch an Wände, versteckt euch in hohem Gras und greift euch Feinde mit dem Hakenseil an der Prothese, um sie aus der Balance zu bringen.

Die KI ist, wie in der Vorschau angemerkt, weit weg von der Genre-Referenz, aber die Feinde reagieren meist angemessen auf euer Tun. Zwar stören herumliegende Leichen nicht den Seelenfrieden der verbliebenen Gegner, aber sobald sie euch sehen oder hören, geben sie Alarm: Hunde bellen, Wächter schlagen ihren Gong, Fackelträger signalisieren ihren Kumpanen euren Standort. Die Abwechslung zwischen den eher dummen Fußvolk-Feinden und den aufmerksamen Bossen und Zwischenbossen sorgt für einen schönen Rhythmus und auch nach Stunden fühlt es sich noch gut an, unachtsame Feinde mit einem Backstab den Garaus zu machen. Die Vielfalt der Widersacher ist groß, auf riesige Monster trifft man in *Sekiro* aber seltener als in den Vorgängerwerken des Studios. Auch das ist erfrischend und hebt das Spiel von seinen Geschwistern ab. Und keine Sorge – trotzdem begegnet ihr in *Sekiro* Bossen, die ihr so schnell nicht vergessen werdet. Allerdings werden einige der Feinde wiederverwertet und manche Areale besucht ihr (wenn auch mit ein paar Änderungen) mehrmals.

Was ist mit der Spielwelt?

Sekiro ist ein großes Spiel und überraschend offen. Euch stehen fast von Anfang an jede Menge Wege zur Verfügung, aufmerksame Spieler entdecken überall Geheimnisse und Areale. Manchmal sorgt das aber auch dafür, dass man nicht so recht weiß, wo es weitergeht. Wir selbst etwa irrten ein paar Stunden herum, bis wir an einer gewissen Stelle wussten, was



Einigen Bossen könnt ihr aus dem Hinterhalt schon eine Gesundheitsleiste abziehen. Geheimtipp: Bei diesem Kerl hier ist das nicht nötig, er ist eine Memme.



Sekiro trägt sein USK-18-Siegel zu Recht. Ihr könnt die Darstellung des Lebenssaftes aber im Menü auf Wunsch für ein weniger rotes Spielerlebnis deaktivieren.



Bevor sich der Oger von seinen Fesseln befreit, landen wir ein paar ungefährliche und kostenlose Hiebe. Er wird es uns aber bereuen lassen.

wir tun sollen. Gerade durch die Stealth-Komponente ist man nicht gezwungen, alle Bosse auf dem Weg zu erledigen, manche Arenen könnt ihr sogar wieder verlassen, wenn ihr euch der Herausforderung nicht gewachsen fühlt! Außerdem trefft ihr wieder diverse Entscheidungen und kümmert euch um Nebenquests mit variablem Ausgang.

Die Schauplätze von *Sekiro* sind unglaublich stimmungsvoll. Japanische Geistergeschichten-Dörfer, stolze Festungen, malerische Schreine, zerklüftete Gebirge, verfallene Buddha-Statuen, ein heiliger Tempelkomplex im Herbstwald – jedes Areal versprüht Atmosphäre, untermalt von passender Musikbegleitung. Nicht die ganze, aber die meiste Zeit über ertönt ein Soundtrack, anders als noch in den eher stillen *Dark Souls*-Spielen.

Und die Technik?

Der Spaß an *Sekiro* wird ein wenig von der Technik eingeschränkt. Die Kamera etwa verträgt sich vor allem in engen Räumen und Ecken nicht mit dem Anvisier-System, was zum Bildschirmtod führen kann. Sehr ärgerlich, vor allem in Kombination mit den ablenkenden Warnschriftzeichen bei speziellen Attacken. Die Steuerung auf dem PC mit Maus und Tastatur funktioniert ohne große Probleme, ein Controller eignet sich aber besser. Die Performance ist in Ordnung, gerade in den späteren Bereichen kommt es auf den höchsten Grafikeinstellungen auch bei starken Rechnern gelegentlich zu Rucklern – auffällig ist das im Mibu-Dorf und im Urquellenpalast. Tun die kleinen Technik-Makel dem großen Ganzen merklich Abbruch? Zum Glück nicht. Abstürze oder schlimme Bugs sind uns nicht begegnet.

Sekiro ist ein wilder Ritt durch das Japan der Sengoku-Ära, mit Schauplätzen und Gegnern, die im Gedächtnis bleiben, und einem Kampfsystem, das sich rasant anfühlt, aber nicht zum wilden Button-Mashing verkommt. Nicht abstreiten lässt sich, dass *Sekiro* zu einem Teil auf das Lernen von Attackenmustern von Feinden setzt. Wer gerne von Anfang an Erfolgserlebnisse hat, tut sich hier also schwer. Dafür ist es umso befriedigender, im New Game Plus festzustellen, wie viel besser man im Vergleich zum ersten Durchgang geworden ist. Und durch die vier verschiedenen Enden mit teilweise unterschiedlichen Bossen ist eine Motivation zum erneuten Spielen durchaus gegeben. Das Fazit: Wer die Werke von From Software mag, der sollte, nein, der muss *Sekiro* ebenfalls spielen. Aber er muss auch damit rechnen, mit den aus den letzten Spielen erlernten Strategien rasant gegen eine Wand zu prallen – nehmt euch Zeit, um anzukommen, in dieser fremden Welt, die sich doch vertraut anfühlt. From Software beweist, dass es seinen guten Ruf mit Recht trägt. Deshalb verteilen wir an dieser Stelle gerne ein paar Glückwünsche: Gratulation an From Software! ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



„Anspruchsvolle, faszinierende Action mit tollem Kampfsystem.“

So viel Spaß hatte ich nicht einmal mit *Bloodborne*! Und ich hatte VIEL Spaß mit *Bloodborne*, finde das Setting grundsätzlich sogar spannender als das von *Sekiro*. Vielleicht mag meine Begeisterung daran liegen, dass ich mir nicht so recht vorstellen konnte, ob das Rezept mit den Stealth-Elementen aufgeht. Aber ich freue mich, eines Besseren belehrt zu werden. Das Kampfsystem, die Welt, die Bosse, es fällt mir schwer zu sagen, was für mich persönlich das größte Highlight des Spiels darstellt. Gott sei Dank ist *Dark Souls* abgeschlossen. Was wäre das für eine Verschwendung und Verlust gewesen, hätte *Sekiro* nie das Licht der Öffentlichkeit erblickt, weil From Software nur noch mehr oder weniger inspirierte Fortsetzungen produziert hätte. Nun weiß ich nicht mal mehr, ob ich wirklich *Bloodborne 2* möchte. Vielleicht doch lieber wieder etwas Neues? *Sekiro: Shadows Die Twice* hat bei mir ins Schwarze getroffen wie ein Todesstoß des gleichnamigen Helden.

PRO UND CONTRA

- \+ Nervenaufreibendes, spaßiges Kampfsystem
- \+ Einzigartige Atmosphäre
- \+ Viele Gegnerarten
- \+ Einige herausragende Bosse
- \+ Guter Spielfluss und Rhythmus
- \+ Fabelhaft gestaltete Spielwelt
- \+ Für Story-Liebhaber wird mehr geboten als in *Bloodborne* und Co.
- \+ Fordernder Schwierigkeitsgrad
- \+ Kleine Komfort-Verbesserungen
- \+ Sehr offenes Level-Design …
- − … in dem man sich aber leicht verlaufen kann
- − Kamera-Probleme, Schriftzeichen überdecken Animationen
- − Kein Mehrspielermodus
- − Boss- und Level-Recycling

WERTUNG




Schnell von hinten überwältigte Feinde sind meistens mit einem Stich Geschichte.



Abermals trefft ihr interessante Charaktere mit ganz eigenen Motivationen.



Sekiro: Shadows Die Twice

Tipps und Guides

Ihr wollt in *Sekiro* loslegen, aber nicht ganz unvorbereitet an die Sache herangehen? Mit unseren Tipps seid ihr für das Abenteuer rund um Shinobi, Drachenblut und Schwertkämpfe bestens gewappnet.

Von: Maik Koch, Marvin Fuhrmann & Katharina Pache

ZEHN TIPPS ZUM SPIELSTART

1. VERGESST DEN SIDESTEP (MEISTENS)

Vorbei sind die Zeiten, in denen ihr mit einem schnellen Rollen oder Sidestep durch Attacken von Feinden hindurchgleitet. Die Unverwundbarkeits-Frames in *Sekiro* sind ganz anders als die in *Bloodborne* und *Dark Souls*, vor allem den Ausweichreflex in Richtung Gegner und Attacke solltet ihr euch schnell abgewöhnen. Ihr habt zwar unbegrenzt Ausdauer zum Wegschlittern, aber ihr macht dabei oft nicht genug Boden gut. Also: steht lieber euren Mann im Duell, als durch die Gegend zu huschen.

2. BLOCKEN IST GUT FÜR DIE BALANCE

Es fühlt sich zunächst angesichts des hohen Tempos des Spiels merkwürdig an, aber in *Sekiro: Shadows Die Twice* stellt ihr am schnellsten eure Balance wieder her, indem ihr das Katana zum Blocken hebt und stehen bleibt! Lasst euch nicht aus der Ruhe bringen, statt einen Treffer beim hektischen Rückzug zu kassieren.

3. ACHTET AUF DIE ANIMATIONEN

Einige Gegner beherrschen Spezialattacken, vor denen ihr mit einem roten Gefahr-Schriftzeichen gewarnt werdet. Auf Griffe, Stiche und Rundum-Attacken müsst ihr unterschiedlich reagieren, aber welche Variante euch erwartet, verrät das Schriftzeichen nicht. Gewöhnt es euch deshalb an, genau auf die Animationen der Feinde zu achten und sie euch einzuprägen. Und rechnet damit, die ersten Male einen Treffer zu kassieren, wenn ihr nicht gerade perfekte Reflexe habt. Bei einigen Widersachern ist zum Glück mehr oder weniger sichtbar, was euch erwartet – Speerträger attackieren eher mit Stichen als mit einem Griff. Kauft euch unbedingt die Fähigkeit Mikiri-Konter, sie ist sehr nützlich gegen Speerkämpfer.

4. ZU SCHWIERIG? GEHT WOANDERS HIN!

Ihr müsst nicht jedem Zwischenboss, dem ihr begegnet, eine Kampfansage machen. Viele Areale haben nur in eine Richtung eine Nebelwand, andere Gegner könnt ihr komplett ignorieren. Ihr stellt im Kampf fest, dass euch die Sache eine Nummer zu groß ist? Selbst dann könnt ihr sogar manchmal noch entkommen. Das ist keine Schande – ihr könnt ja später, mit ein paar mehr Levels auf dem Konto, zurückkehren und erneut euer Glück versuchen. Die Welt von *Sekiro* ist groß und verzweigt. Garantiert habt ihr irgendwo einen Bereich übersehen, der vielleicht besser zu eurem aktuellen Fortschritt passt.

5. BELAUSCHT DIE GEGNER

Oft sind die Informationen, die ihr durch Zuhören erhaltet, sehr wertvoll. Falls ihr euch nicht gemerkt haben solltet, was die Feinde verraten haben, und ihr sie schon ausgeschaltet habt, könnt ihr einfach rasten und sie so resetten – dann erzählen sie ihre Informationen ein weiteres Mal. Und falls euch mal ein Schlüssel fehlen sollte: Tötet alle Gegner in der Nähe, auch die „normalen" Exemplare, vielleicht hat einer davon ja das passende Item einstecken.

6. SCHAUT NACH OBEN (UND NACH UNTEN)

Ihr habt einen Greifhaken, also nutzt ihn auch! Die grünen Einblendungen der Punkte, zu denen ihr springen könnt, verhalten sich manchmal etwas eigenwillig, also ändert den Blickwinkel. Oder ihr müsst erst in die Richtung springen, damit die Reichweite stimmt. Oft verbergen sich unterhalb von euch am Rand der Klippen neue Wege oder ihr könnt Feinde überraschen oder ihnen ausweichen, indem ihr einen Weg über die Dächer nehmt. Außerdem solltet ihr hohe Punkte immer nach Feinden abscannen, die nach euch Ausschau halten.

7. STÜRZE SIND NICHT SO SCHLIMM

Passend dazu: Keine Angst vor tiefen Stürzen! Der Fallschaden in *Sekiro* ist gering und ihr müsst aus großer Höhe landen, damit ihr überhaupt einen Kratzer davonträgt. Eure Spielfigur stoppt beim Laufen (aber nicht beim Rennen) automatisch vor zu tiefen Klippen und selbst wenn ihr in den Abgrund fallt, ist das nicht zwangsläufig ein Game Over. Das Spiel setzt euch wieder dort ab, wo ihr heruntergefallen seid. Ihr nehmt dadurch etwa die Hälfte der Lebensenergie Schaden; heilt euch also, bevor ihr gefährliches Terrain betretet.

8. KEINE ANGST UM DIE SKILL-PUNKTE

Ihr verliert zwar Erfahrung, wenn ihr sterbt, aber einmal gesammelte Skill-Punkte bleiben sicher. Immer, wenn die blaue Erfahrungsleiste durch das Besiegen der Gegner komplett gefüllt wird, bekommt ihr einen Skill-Punkt. Wenn ihr sterbt, wird nur der aktuelle Fortschritt zum nächsten Punkt halbiert!

9. KAUFT EUCH GELD

Nicht nur euer Erfahrungsfortschritt, auch euer gesammeltes Geld wird beim Tod halbiert. Aber ihr könnt euren Reichtum trotzdem einigermaßen absichern. Kauft bei Händlern Geldbeutel! Die Kohle im Beutel ist sicher vor dem Verlust. Zwar zahlt ihr zehn Prozent drauf – ein kleiner Beutel für 100 Sen kostet 110 Sen –, aber das ist ein besseres Geschäft, als auf 50 Prozent eures Ersparten zu verzichten. Unterschiedliche Händler haben unterschiedliche Mengen Geldbeutel in unterschiedlichen Größen. Investiert also, bevor ihr mit Taschen voller Sen in ein unbekanntes Gebiet aufbrecht.

10. LEHNT EUCH ÖFTER MAL AN

Aus *Dark Souls* und *Bloodborne* kennt man sie: Illusionswände. In *Sekiro* gibt es etwas Ähnliches. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber wenn euch manchmal Wände ins Auge stechen, dann probiert doch mal, euch an sie zu pressen. Vielleicht passiert ja etwas!

ALLE KÜRBISSAMEN FINDEN

Kürbissamen erhöhen die Kapazität eures Heiltrankbehälters, der beim Rasten an jeder Statue des Bildhauers wieder aufgeladen wird. Habt ihr einen der Kürbissamen eingesammelt, dann begebt ihr euch zum maroden Tempel und übergebt den Samen an Emma, die Ärztin. Sie wertet dann eure Kürbisflasche um eine Aufladung auf. Achtung: Zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel wechsel die Dame ihre Position. Das ergibt sich allerdings im Verlaufe der Story. Im New Game Plus gibt es keine zusätzlichen Samen – somit könnt ihr eure Flasche auf maximal zehn Einsätze aufwerten, bevor ihr wieder rasten müsst. Ihr erhaltet die Flasche ganz am Anfang des Spiels, nachdem ihr Kuro das erste Mal getroffen und mit ihm geredet habt.

KÜRBISSAMEN #1

Fundort: Ashina-Umland
Nach der zweiten Bildhauer-Statue trefft ihr auf den ersten Mini-Boss General Naomori Kawarada. Besiegt den Samurai-Krieger und ihr erhaltet einen Kürbissamen. Eine Gebetsperle bekommt ihr obendrein.

KÜRBISSAMEN #2

Fundort: Umland-Mauer – Treppe
Nach dem Kampf gegen den angeketteten Oger zieht ihr euch über das geschlossene Tor ins Obergeschoss. Hier dreht ihr euch nach links und sammelt den Kürbissamen weiter vorn auf.

KÜRBISSAMEN #3

Fundort: Ashina-Burgtor
Nach dem Bosskampf gegen Gyobu Oniwa begebt ihr euch gegenüber des Durchgangs zur Burg die Treppen hinauf. Haltet euch rechts in Richtung der großen Pagode, in der ihr den Tengu-NPC findet. Lauft am Eingang der Pagode vorbei die Treppen hinauf und ihr findet einen der Nachlassverwalter. Er verkauft einen Kürbissamen für 1.000 Sen.

KÜRBISSAMEN #4

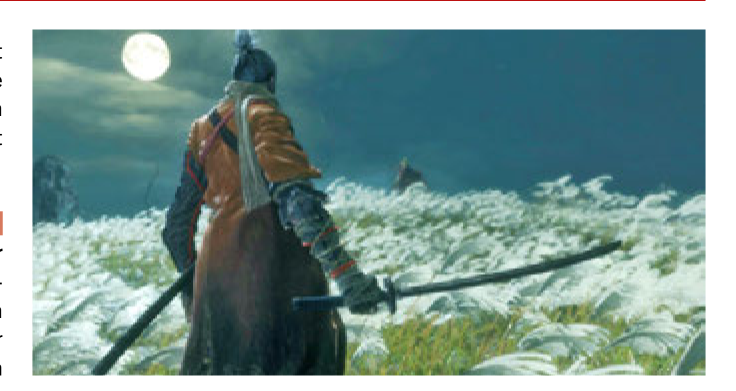
Fundort: Oberer Turm – Vorzimmer
In der Ashina-Burg nach dem Bosskampf mit dem brennenden Bullen begebt ihr euch über die Dächer rechts nach ganz oben, vorbei an den Nebelraben-Gegnern. Der Eingang zum Vorzimmer im oberen Turm liegt etwas versteckt linkerhand, fast an der Rückseite des Gebäudes. Vor der Bildhauer-Figur findet ihr rechts eine Truhe samt Kürbissamen.

KÜRBISSAMEN #5

Fundort: Ashina-Burg
Von der Bildhauer-Figur nach dem Bullen wendet ihr euch nach rechts. Hier warten einige Gegner. Geht über die Dächer weiter nach hinten. Am Ende einer Sackgasse links, hinter einer kleinen Mauer, sitzt der NPC Informationshändler Fujioka. Er bittet euch, die Gegner in dem Gebiet weiter unten zu erledigen. Nachdem ihr das getan habt, sprecht noch mal mit ihm. Als Lohn erhaltet ihr das Nachtschwalben-Memo mit dem Hinweis auf einen geheimen Eingang weiter oben. Kehrt zum maroden Tempel zurück und Fujioka sitzt auf der linken Seite von Emma. Er verkauft nun einen Kürbissamen für 2.000 Sen.

KÜRBISSAMEN #6

Fundort: Senpo-Tempel, Berg Kongo
Von der ersten Bildhauer-Figur aus schleicht ihr euch links den Berg nach oben, bestenfalls an den Mönchen vorbei. Nutzt hier die Bäume und das hohe Gras, bis ihr an eine kleine Hütte kommt. Von hier aus geht es linksseitig weiter über die Enterhaken-Punkte bis zu einem Tempel. Auf der linken Seite zieht ihr euch jedoch nach oben und gelangt über den Raum mit den Heuschrecken in ein Zimmer mit drei betenden Mönchen vor einer Art Altar. Das leuchtende Item in der Mitte, direkt vor dem sitzenden Feind in Roben, ist der Kürbissamen. Achtung: Sofern an dieser Stelle von *Sekiro: Shadows Die Twice* Emma nicht mehr am maroden Tempel zu finden ist, so besucht Kuro in seinen Gemächern im oberen Turm in Ashina. Ihr müsst aber zunächst Isshin finden und mit ihm sprechen. Nehmt hierfür den Ausgang am Fenster, den Kuro öffnet, und begebt euch zum Rauchsignal des Pagoden-Daches rechts gegenüber. Redet dort mit Isshin und Emma erscheint in Kuros Zimmer, wo ihr fortan eure Kürbissamen abgebt.



KÜRBISSAMEN #7

Fundort: Tal unter dem Schrein
Von dieser Bildhauer-Figur führt ein Weg hinab ins versunkene Tal. Folgt dem Weg und hangelt euch rechts beim Item zum Gewehrschützen gegenüber hinab. Durchquert den Höhlendurchgang und springt dann links nach oben über den Baum durch die Schlucht hinüber zu noch einem Gewehrschützen. Statt nun den Weg nach rechts unten zu nehmen, klettert ihr links den Vorsprung nach oben. Durchquert den Höhlendurchgang und klettert gegenüber bei den Gewehrschützen nach oben. Ihr findet den Kürbissamen unter dem Unterstand.

KÜRBISSAMEN #8

Fundort: Dorf Mibu
Nehmt den Weg links vom See ins Dorfzentrum. Ihr seht dort einen großen Baum mit weißen Blättern, um den sich Dorfbewohner versammeln. An den Wurzeln des Baumes liegt der Kürbissamen.

KÜRBISSAMEN #9

Fundort: Palast der Urquelle
Den letzten Kürbissamen findet ihr im Palast der Urquelle. Ihr könnt dieses Gebiet verpassen, falls ihr euch bei der Eule für den eisernen Code entscheidet. Sobald ihr das erste Mal den Palast der Urquelle betretet, begebt euch zur Bildhauer-Figur mit dem Namen Palastgelände. Ihr erreicht sie, nachdem ihr durch die Höhle des Karpfens getaucht seid. Von hier aus betretet ihr das Gebäude mit kriechenden Gegnern am Boden. Dort befindet sich eine große Truhe rechts vor der Türe. Darin liegt der letzte Kürbissamen.

DRACHENFÄULE HEILEN

Die Krankheit Drachenfäule befällt in *Sekiro* im Spielverlauf immer mehr NPCs, je öfter euer Held das Zeitliche segnet. Im Grunde ist dies im Spielverlauf auch gar nicht tragisch. Im Menü seht ihr unten in der Mitte die Anzahl der göttlichen Hilfe. Die Prozentzahl gibt an, wie hoch die Chance nach dem Bildschirmtod ist, kein Geld sowie keine Erfahrung zu verlieren. Erkranken weitere Charaktere, so sinkt die Chance. Sobald ihr beim Ableben die Mitteilung erhaltet, dass der Bildhauer an der Drachenfäule erkrankt ist, kehrt ihr zum maroden Tempel zurück. Hier sprecht ihr mit Emma – die Dame, die eure Kürbisflasche verstärkt. Sie klärt euch über die Krankheit und die vermeintliche Ursache auf. Ihr sprecht auch mit dem Bildhauer und erhaltet weitere Details. Beim nächsten Besuch des maroden Tempels – unter Umständen genügt auch eine Rast an der Bildhauer-Statue – kauert Emma neben dem Bildhauer und nimmt eine Blutprobe. Im folgenden Dialog mit Emma erfahrt ihr, dass sie weitere Blutproben benötigt, um nach einer Heilung zu forschen.

Sobald ein weiterer NPC erkrankt, sucht ihr diesen auf und nehmt eine Blutprobe. Diese bringt ihr zurück zu Emma, die euch dann ein Erholungsamulett samt Drachenblut-Träne übergibt. Damit begebt ihr euch zu einer der Buddha-Statuen des Bildhauers und hebt mittels Träne und Amulett die Drachenfäule auf. Selbstverständlich kann die Krankheit erneut ausbrechen. Ihr erhaltet später Drachenblut-Tropfen bei Händlern oder findet diese auch in der Spielwelt. Achtung: Ihr könnt lediglich einen Tropfen im Inventar und einen im Lager aufbewahren! Beachtet dies bei euren Streifzügen. Ob die NPCs gesund sind, hat keinen Einfluss auf das Ende des Spiels.

BOSS-GUIDES – TIPPS FÜR DEN KAMPF

Sekiro dürfte selbst so manchen gestandenen *Souls*-Veteranen vor neue Herausforderungen stellen. Die Bosse sind gnadenlos und vielzählig. Wir haben eine Anleitung, mit der ihr die großen Bosse überrumpeln könnt. In unserer Liste findet ihr alle Gegner, die nach dem Tod Erinnerungen droppen, welche ihr beim Rasten in Attackenverstärkungen umwandelt. Nicht alle dieser Bosse könnt ihr in einem Spielverlauf treffen. Entscheidend ist unter anderem, ob ihr dem eisernen Kodex folgt oder nicht. Gehorcht ihr eurem Vater, wenn ihr ihn in Ashina Castle trefft, schlagt ihr den Pfad zum Shura-Ende ein und werdet gegen Emma und Isshin Ashina kämpfen. Widersetzt ihr euch Uhu, wird der letzte Bosskampf gegen Isshin, den Schwertheiligen, sein.

GYOBU ONIWA

Der Kampf gegen den berittenen Dämonen Gyobu Oniwa ist vergleichsweise einfach. Der Reiter nutzt viele Rennattacken, um euch aus dem Konzept zu bringen. Blockt diese und bleibt dann nah bei ihm, um ein paar Treffer zu landen. Wenn er sich wieder entfernt und wendet, erscheint ein Hakensymbol über seinen Kopf. Damit könnt ihr euch zu ihm ziehen und noch mehr Schaden an seiner Haltung anrichten.

Achtet dabei auf eure eigene Haltung und zieht euch zurück, wenn ihr kurz vor dem Zusammenbruch steht. Mit den Wurfsternen könnt ihr die Haltung von Gyobu Oniwa auch aus der Ferne kurzzeitig hoch halten. Dem nicht blockbaren Angriff, den er in der zweiten Phase einsetzt, solltet ihr mehrfach ausweichen, um aus seiner Reichweite zu gelangen. So geht Gyobu relativ schnell in die Knie und ihr könnt mit seiner Erinnerung eure Angriffskraft steigern.

Tipp: Holt euch beim Nachlasshändler im ersten Gebiet die Feuerwerkskörper für die Shinobi-Prothese, um das Pferd des Reiterbosses aus dem Konzept zu bringen!

SCHMETTERLING

Im Keller des Hirata-Anwesens wartet der Schmetterling auf euch: eine alte Dame, die Illusionstechniken anwendet, um euch in Bedrängnis zu bringen. Der erste Teil des Kampfes ist relativ simpel. Wartet ab, bis die Dame euch anspringt, blockt diese Schläge und schlagt dann selbst zu. Werdet nicht zu gierig, sonst kontert euch der Schmetterling ohne Gnade. Je weniger Leben sie hat, desto schneller geht ihre Haltung in die Höhe. Bleibt also geduldig, schließlich gibt es noch einen zweiten Teil des Kampfes, nachdem ihr den ersten Todesstoß gelandet habt.

Nun erscheint die Dame zum zweiten Mal und wirkt Illusionstechniken. Ihr braucht hierfür theoretisch Knallsamen, die die Illusionen auflösen. Allerdings könnt ihr die Feinde auch einfach mit Shuriken erledigen, im Kreis laufen, bis die Illusionen vom Schmetterling selbst aufgelöst werden, oder ihre Beschwörung schnell unterbrechen, sobald sie wieder in der Arena erscheint. Im Grunde ändert sich sonst wenig in der zweiten Phase. Achtet jetzt nur noch auf die hellen Schmetterlinge, die selbst beim Blocken Schaden anrichten. Weicht ihnen mit einem Sprung aus. Vergesst nicht, dass ihr am Ende noch einen Todesstoß bestätigen müsst, um den Boss endgültig abzuservieren.

GENISHIRO ASHINA

Der Kampf gegen Genishiro Ashina muss aggressiv geführt werden. Bleibt an ihm kleben, deckt ihn mit zwei Schlägen ein, wenn er sich gerade eine Verschnaufpause gönnt, und blockt die restlichen seiner Attacken. So landet ihr trotz seiner Blocks hier und da einen Treffer und bringt ihn ins Wanken. Setzt er seinen Stampfer ein, kann der nachfolgende Angriff zwei Varianten haben. Entweder (und das passiert häufiger) nutzt er einen Stoßangriff oder er macht eine Wirbelattacke. Den Stoß blockiert ihr dank des Mikiri-Konters komplett. Springt bei der zweiten Variante über ihn und verpasst ihm ein paar Schläge, bevor er sich wieder fangen kann. Solltet ihr euch heilen müssen, wird er einen Pfeil auf euch abfeuern. Kurz bevor Sekiro das Trinken aufhört, weicht ihr zur Seite aus, um dem Treffer zu entgehen.

In der zweiten Phase des Kampfes, in der Genishiro Blitze heraufbeschwört, müsst ihr sogar noch aggressiver vorgehen. Genishiro blockt nun weniger und nimmt schneller Balance-Schaden. Die meisten seiner Angriffe lassen sich durch einen Sprung zur Seite umgehen. Habt ihr die Schriftrolle an der Wand im Dojo gelesen, könnt ihr die Blitze mit der entsprechenden Technik gegen Genishiro einsetzen. Setzt ihn unter Druck, treibt ihn in die Enge, so sind die meisten seiner Angriffe harmlos und ihr habt leichtes Spiel.

LÖWENAFFE

Der Kampf gegen den riesigen Affen gliedert sich in zwei Parts. Im ersten müsst ihr sehr aggressiv vorgehen. Sprintet auf den Affen zu, bringt einen Treffer unter und blockt dann oder weicht nach links aus. Manche seiner Kombos führen ins Leere und er hat einige Erholungsphasen, etwa wenn er sitzen bleibt oder nachdem er sich auf dem Boden wälzt. Dann könnt ihr viel Schaden anrichten. Die Feuerwerk-Prothese hilft ebenso, sie stunnt ihn für kurze Zeit. Weicht seiner Griffattacke unbedingt durch Sprünge aus – sobald ihr das Warnzeichen seht, müsst ihr reagieren. Ist sein Leben passé, geht es in die zweite Phase.

Der nun kopflose Affe schwingt sein Schwert nach euch. In dieser Phase hilft es, wenn ihr die „Melierte lila Kürbisflasche“ im Gepäck habt. Ihr bekommt sie beim Nachlassverwalter im Dorf Mibu. Durch sie wird das Grauen geschwächt, das der Affe mit seinem Gebrüll ausstrahlt. Die Taktik ist relativ simpel. Rennt vor dem Affen weg, wartet, bis er seinen Sprungangriff nach vorn macht, und springt dann über seine Attacke, um ein paar Treffer zu landen. Er wird regelmäßig brüllen und Grauen verursachen, wenn ihr nah an ihm dran seid. Rennt weg, erholt euch und wiederholt das Spielchen. Sobald sich der Affe ganz gerade aufrichtet, lässt er seine Klinge kurze Zeit später senkrecht hinabsausen. Kontert den Schlag, um den Affen kurz zu betäuben und eine Menge Treffer zu landen. Für extrem viel Haltungsschaden nutzt in der zweiten Phase den geladenen Speer als Prothesen-Aufsatz.

VERDORBENE NONNE

Die Nonne ist von vorne gut geschützt. Treffer kassiert sie nur, wenn ihr Konfetti einsetzt oder ihr in den Rücken fallt. Da sie sich schnell dreht, ist dies kein leichtes Unterfangen. Hier hilft die Feuerwerk-Prothese, mit der sie sich kurzzeitig stunnen lässt. Umlauft sie dann und schlagt etwa viermal zu, bevor ihr wieder blockt. Wiederholt das, bis die Geistembleme für den Gebrauch der Prothese aufgebraucht sind. Jetzt solltet ihr ihre kurzen Kombos blocken und dann selbst zuschlagen. In diesem Zustand bekommt sie auch Schaden an ihrer Haltung, wenn ihr blockt, sodass ihr sie bald erledigen könnt. Aber Vorsicht: Entfernt euch weit, sobald sie ihre fünfstufige Wirbelkombo startet.

GROSSER SHINOBI – UHU

Die Taktik gegen den Uhu ist nicht gerade komplex, der Kampf kann aber sehr schnell vorbei sein, wenn ihr einen Fehler macht oder unkonzentriert seid. Steckt euch Gegengift als Vorbereitung auf die zweite Phase in einen Quick-Item-Slot. In der ersten Phase lasst ihr euch angreifen und blockt die Angriffe. Sollte er zwei Shuriken werfen und sich dann in die Lüfte begeben, springt ihr zur Seite und hinter ihn und bringt ein paar Schläge unter. Selbiges gilt, wenn er eine kleine Kugel aus seiner Tasche holt und auf den Boden wirft. Passt auf, dass ihr hier aber nicht im Radius des Gases steht, sonst könnt ihr euch eine Weile nicht mehr heilen. Gut bestrafen könnt ihr auch seine Sprungattacke.

Nach und nach gelangt ihr so zu Phase zwei. In dieser nutzt der Uhu zwei zusätzliche Taktiken. Er wird Gift versprühen und euch die Sicht mit einer Druckwelle aus Stein und Staub nehmen. Bei Letzterer müsst ihr einfach nur hinausrennen und seinen nächsten Angriff abwarten. Das Gift verlasst ihr ebenfalls mit einigen Ausweichschritten; behaltet ihn dabei aber anvisiert, er wird euch sonst schnell in den Rücken fallen. Ansonsten wiederholt ihr sämtliche Taktiken aus der ersten Phase und bald ist der Vater des Wolfes dahin.

WANDSCHIRM-AFFEN

Dieser Bossfight ist eher eine Verfolgungsjagd. Ihr müsst vier Affen fangen und töten. Der Affe im lila Kimono sieht gut, hört aber schlecht. Er wird fliehen, sobald er euch erspäht. Der Affe im orangen Kimono wird alle Affen warnen, wenn er euch bemerkt, allerdings hört und sieht er nicht besonders gut. Der Affe im grünen Kimono flieht, wenn er Sekiro hört, dafür sieht er schlecht. Und der letzte Affe ist unsichtbar, ihr hört ihn aber, wenn er euch folgt, und ihr könnt seine Spuren sehen.

Im Areal angekommen, solltet ihr zuerst ein Gachiin-Konfekt nutzen, um euch zu tarnen. Dreht euch dann um und tötet den unsichtbaren Affen, der hinter euch sitzt. Dann rennt ihr gegenüber zur Brücke, springt aufs Dach über dem Mönch-NPC und tötet dort den orange gekleideten Affen. Katapultiert euch zum Baum in der Mitte, stunnt den grünen Affen mit dem Feuerwerk-Aufsatz der Prothese und tötet ihn. Greift nach dem linken Ast, springt aufs Dach über euch und geht nach links. Der Affe

im lila Kimono wird ins Gebäude laufen. Folgt ihm nach unten, stunnt ihn mit dem Feuerwerk, sobald ihr gelandet seid, und schaltet ihn aus.

Sollte das nicht reibungslos geklappt haben, ist das nicht schlimm. Mit der Glocke der Halle der Illusionen, die ihr bekommen habt, um den Bereich zu betreten, könnt ihr die Aufenthaltsorte aller Affen zurücksetzen. Affen, die ihr schon getötet habt, werden dadurch nicht wiederbelebt.

ISSHIN ASHINA

Isshin trefft ihr direkt nach dem Bosskampf gegen Emma, die sanfte Klinge. Anders als bei Emma solltet ihr nicht zu aggressiv spielen. Werdet nicht gierig, sondern schlagt ein- bis zweimal zu, sobald sich die Gelegenheit bietet, etwa nachdem er zu seinem Schwert an der Hüfte greift und nach vorne stürmt oder es über seinen Kopf hebt. Versucht dann, ihn zu umrunden und seinen Rücken zu attackieren. Pariert ansonsten möglichst alle seiner Hiebe.

Sobald ihr die erste Runde geschafft habt, stunnt ihr ihn sofort mit dem Feuerwerk, um zu verhindern, dass er die Arena in Flammen hüllt. Versucht, diese Attacke, bei der er leicht seitlich in die Hocke geht, knurrt und sein Schwert leuchtet, jedes Mal zu unterbrechen. Ansonsten ist der Kampf ähnlich wie in der ersten Phase. Wenn er an die Hüfte greift, solltet ihr nun aber einmal zur Seite ausweichen und den zweiten Hieb blocken. Sobald Isshin auf den Boden stampft, sendet er Flammen auf dem Boden aus. Springt oder weicht zur Seite aus, um nicht getroffen zu werden. Die Kampfkunst Doppel-Ichimonji ist effektiv, um der Haltung von Isshin starken Schaden zuzufügen.

WAHRE VERDORBENE NONNE

Ihr trefft hier auf die wahre Nonne vor dem Urquellenpalast. Im Gegensatz zu ihrem geisterhaften Pendant braucht sie drei Todesstöße. Die Phasen ähneln sich allesamt. Die erste Phase besteht darin, ihre Angriffe zu blocken, dann hinter sie zu gelangen und zuzuschlagen, wie beim ersten Aufeinandertreffen mit ihr. Ihr könnt diese Phase schon mit Treffern eröffnen, sobald sie landet. So treibt ihr ihre Haltung schnell in die Höhe, pariert dazwischen ihre langsamen Schläge. Beginnt die zweite Phase, könnt ihr euch in die Bäume schwingen und von oben einen Todesstoß ansetzen. Ist euch das aufgrund ihrer verschiedenen Formen und ihrer weiten Schwünge zu riskant, solltet ihr am Boden bleiben, ihre Angriffe blocken oder durch einen Spurt im Zick-Zack ausweichen, bis sie wieder normal wird.

Dann wiederholt ihr im Grunde noch einmal die erste Phase, bis sie ein zweites Mal in die Knie geht. Nun wächst ein Wurm aus ihrem Kopf. Zum Glück für euch, denn dann wird sie noch empfindlicher gegenüber den Knallkörpern in der Feuerwerks-Prothese. Deckt sie damit ein, schlagt dann mehrfach zu und wiederholt das Spielchen. Hebt euch also die Knallfrösche für diese Phase auf.

GÖTTLICHER DRACHE

Zunächst beginnt ihr den Kampf gegen die alten Drachen des Baumes: kranke Abkömmlinge, die Giftschaden anrichten, wenn ihr ihnen zu nahe kommt. Erledigt ein paar von ihnen und weicht aus, sobald sie ihre Arme zum Himmel heben – dann brechen Wurzeln aus der Erde, die euch verletzen. Jetzt könnt ihr euch auf einen der Äste ziehen und ein Luftattentat auf einen Drachen in der Gruppe anwenden. Das erledigt gleich einen Batzen von ihnen. Wiederholt das Ganze, bis die Lebensanzeige auf null springt.

Dann geht es in den richtigen Kampf gegen den göttlichen Drachen. Er stößt euch zunächst zurück. Rennt nach vorn und seilt euch auf den Ast, auf dem man einen Blitz erkennt. Eure Aufgabe ist es nun, den Blitz mit dem Angriffs-Button auf den Drachen zu schleudern. Passt jedoch auf, dass ihr dies nicht macht, wenn er euch gerade angreift, sonst seid ihr garantiert tot. Blockt seine Angriffe von oben, springt über seine tiefen Schwünge und haut ihm dann einen Blitz rein. Hat er nur noch einen kleinen Balken Leben übrig, wird er wütend und die Bäume verschwinden. Blockt die Attacken und weicht ihnen aus, bis die Bäume wieder erscheinen und ihr ihn ein letztes Mal treffen könnt.

UHU (VATER)

Das Rematch mit eurem Vater erlebt ihr nur, wenn ihr den Pfad für das Purification-Ending einschlagt. Wenn ihr dann abermals in die Erinnerung und in das Hirata-Anwesen zurückreist, trefft ihr ihn in der Arena, wo ihr einst den Schmetterling besiegt habt. Viele Attacken sind ähnlich wie im ersten Bosskampf, eure Heilung blockiert der Uhu in dieser Auseinandersetzung aber nicht mehr. Dafür setzt er mehr Shinobi-Fähigkeiten ein. Nach dem Einsatz seines Feuerwerkes attackiert er oft mit einer Stich-Attacke mit erheblicher Reichweite, die ihr mit dem Mikiri-Konter stoppen könnt. Eine gute Gelegenheit, um Rache zu üben, ist, wenn der Uhu sein Schwert über seinen Kopf hebt. Umrundet ihn und schlagt dann zu – aber erst, wenn er das Schwert beinahe hat niedersausen lassen, manchmal ändert er seine Attacke im letzten Moment zu einem seitlichen Hieb. Sobald er innerhalb einer Kombo Feuerwerk wirft, springt nach hinten, um einem Treffer zu entgehen.

In Phase zwei beschwört Uhu eine Eule. Wenn sie blau leuchtet und schneller fliegt, teleportiert er sich mit der Eule an eine andere Stelle. Ansonsten ist der Vogel da, um euch abzulenken. Sobald die Eule zu seinem Arm zurückkehrt und in Flammen aufgeht, wird sie brennend auf euch zufliegen. Weicht durch einen Sprung zur Seite aus. Von der Eule abgesehen, bleiben die Attacken von Uhu in Phase zwei gleich. Übrigens: Uhu kann und wird euch einen Todesstoß versetzen, wenn er eure Balance bricht. Achtet in diesem Kampf also besonders auf eure Haltung. Außerdem kann er eure Stichattacken mit dem Mikiri-Konter annullieren.

DÄMON DES HASSES

Dieser Kampf erfordert viel Ausdauer und Geduld. Versucht, so nah am Bein des Dämons zu bleiben, wie ihr nur könnt. Natürlich müsst ihr aber seinen Stampfattacken ausweichen oder sie blocken. Gleiches gilt für seinen Sprungangriff, mit dem er zusätzlich Feuer unter sich entfacht. Sprintet dann von ihm weg. Setzt er seinen unblockbaren Angriff ein, springt ihr in die Luft. Ist er abgehauen, solltet ihr schnellstmöglich wieder zu ihm zurück. Wartet aber ab, ob er Feuergeschosse anwendet – sie richten viel Schaden an. Er schleudert sie bis zu zweimal, wenn ihr euch in mittlerer Distanz zu ihm befindet.

Wartet nach dem ersten Todesstoß darauf, dass er explodiert, sprintet dann zu ihm und schlagt ihn, bevor er wieder agieren kann. Diese Phase wiederholt im Grunde noch einmal die erste. Dem Feuer, das nun zusätzlich bei seinen Schlägen entsteht, weicht ihr mit einem Sprung zur Seite aus. Die dritte Phase ist die schwierigste: Er verursacht eine Feuersbrunst um euch herum und wird mit zwei unblockbaren Attacken angreifen. Springt an ihm nach oben und dann noch einmal von seinem Kopf ab, um ihnen zu entkommen. Bleibt nah an dem Dämon und wiederholt die Taktiken aus den ersten Phasen, um siegreich hervorzugehen.

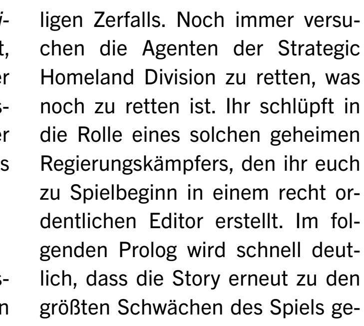
ISSHIN DER SCHWERTHEILIGE

Der Kampf gegen Isshin besteht aus vier Phasen. In der ersten tretet ihr noch einmal gegen Genishiro an. Seit der letzten Begegnung ist er nicht unbedingt stärker geworden. Rennt um ihn herum und wartet, bis er seinen Mortal Blade einsetzt. Schlagt dann ein paarmal zu und bleibt aggressiv. Sollte er parieren, müsst ihr blocken. Weicht den Rundumschlägen mit einem Sprung aus. Zum sicheren Heilen versteckt ihr euch hinter einem der Felsen.

Jetzt beginnt die erste Phase von Isshin. Diese ist vergleichsweise simpel. Haltet euch auf mittlerer Entfernung und wartet, bis er die Klinge wegsteckt und sie aufblitzt. Lauft dann mit Abstand seitlich um ihn herum, weicht seinem Schlag aus und haut zu. Dasselbe gilt für den vertikalen Windangriff. Sollte er eine Kombo mit einem unblockbaren Schlag abschließen, endet diese in einem Stoßangriff, den ihr mit einem Mikiri-Konter bestrafen könnt. Mit etwas Geduld geht die erste Phase so vorbei.

Jetzt beginnt der richtige „Spaß". Isshin schnappt sich neben einem Speer auch noch eine Pistole. Lauft vor ihm weg und weicht seitlich den Schüssen aus. Meist wird er hinter euch herrennen und einen Sprungangriff ausführen. Dann weicht ihr seitlich aus und schlagt zweimal zu. Blockt danach. Auch hier kann er wieder eine lange Kombo mit einem Stoßangriff abschließen. Versucht dabei, die Kombo auszulösen und dann nach hinten auszuweichen, damit ihr nicht alle Angriffe blocken müsst. Sonst kann es sein, dass eure Haltung bricht, noch bevor der Konter vorkommt.

Die letzte Phase ist im Grunde gleich, er nutzt nun aber noch zwei Blitzangriffe und einen Windangriff. Solltet ihr das Timing zum Parieren der Blitze nicht hinkriegen (erst springen, wenn euch der Schlag treffen würde), dann könnt ihr auch dem Ganzen mit einem Sprung nach hinten ausweichen. Bleibt geduldig und schlagt bei „sicheren" Angriffen zu – und ihr habt ihn besiegt.



Wir haben hart gekämpft, um das Weise Hause zu einer ansehnlichen Operationsbasis zu machen. Da gönnen wir uns mal ein Selfie.

PC Games AWARD Ausgabe 05/2019 9

PC Games EDITORS' CHOICE ONLINE-SHOOTER

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Massive Entertainment
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 15. März 2019
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 18 Jahren

Tom Clancy's **The Division 2**

Die Entwickler von Massive Entertainment wollten aus ihren Fehlern lernen und ein vollgepacktes Erlebnis bieten – es ist ihnen eindrucksvoll gelungen.

Von: Matthias Dammes

Als vor drei Jahren das erste *The Division* erschien, stand vor allem Enttäuschung im Raum, da das Spiel viele Versprechungen nicht einhalten konnte und inhaltlich deutliche Mängel aufwies. Aber die Entwickler von Massive Entertainment haben sich als lern- und kritikfähiges Team herausgestellt, das *The Division* mit der Zeit in ein hervorragendes Spiel mit einer festen Fanbasis verwandelt hat. Der Höhepunkt dieses Lernprozesses ist nun *The Division 2*, dem man deutlich anmerkt, dass die Entwickler ihre Fehler nicht wiederholen wollten. Herausgekommen ist ein Loot-Shooter, der im Vergleich zum Vorgänger vieles besser und richtig macht.

Erzählerisch schwach

Sieben Monate nach dem Ausbruch der Dollar-Grippe befinden sich die USA im Prozess des völligen Zerfalls. Noch immer versuchen die Agenten der Strategic Homeland Division zu retten, was noch zu retten ist. Ihr schlüpft in die Rolle eines solchen geheimen Regierungskämpfers, den ihr euch zu Spielbeginn in einem recht ordentlichen Editor erstellt. Im folgenden Prolog wird schnell deutlich, dass die Story erneut zu den größten Schwächen des Spiels gehört. Das spielbare Intro fällt sogar im Vergleich zum Vorgänger ziemlich dürftig aus, wo wir seinerzeit noch ein paar Auftaktmissionen in Brooklyn absolvieren konnten, bevor wir auf spektakuläre Weise in das abgeriegelte Manhattan übergesetzt haben.

In *The Division 2* gibt es lediglich einen kurzen Kampfeinsatz an einem nicht näher definierten Ort, der damit endet, dass wir einem Di-



Zum Spielstart erstellen wir uns einen Agenten im umfangreichen Charaktereditor.



Washington hat schon bessere Tage gesehen. Ein mysteriöses Notsignal lockt uns in die US-Hauptstadt. Wir sollen die Kontrolle zurück gewinnen.

Trotz aufwendig gemachter Zwischensequenzen bleiben die Charaktere der Kampagnen-Story ziemlich blass, die Story eher oberflächlich.

vision-Hilferuf aus Washington D.C. folgen. Der Rest der Geschichte bleibt leider ziemlich belanglos und schafft es auch nicht, die einzelnen Charaktere interessant erscheinen zu lassen. Dass unser Charakter während der wenigen Zwischensequenzen nur als stummes Objekt in der Szene steht und sich belabern lässt, trägt zusätzlich zur wenig packenden Erzählweise bei. In erster Linie dreht sich alles darum, die verbliebenen Zivilisten der Stadt zu unterstützen, die sich in kleinen Siedlungen zusammengefunden haben und im täglichen Kampf gegen drei gewalttätige Fraktionen stehen.

Vieles davon bekommt man vor allem durch das sogenannte Environment-Storytelling mit, was den Entwicklern wieder deutlich besser gelungen ist als die eigentliche Story. So lauschen wir den Unterhaltungen von Zivilisten, den neuesten Meldungen aus dem Radio oder sogar dem Plausch von ein paar Gegnern, bevor wir sie angreifen. Auch die bekannten Audiologs und Echos sind wieder dabei und erzählen spannende kleine Geschichten, die ein Bild von der Welt zeichnen. Sie helfen uns zu verstehen, was in Washington seit dem Ausbruch der Pandemie geschehen ist und wie es zu den derzeitigen Zuständen kommen konnte.

Washington lebt

Diese Informationen tragen zu der hervorragenden Spielwelt bei, welche schon den Vorgänger ausgezeichnet hat. Noch mehr als New York ist Washington D.C. der heimliche Hauptakteur des Spiels. Die Entwickler haben es geschafft, eine lebendige und detaillierte Umgebung zu schaffen, die nicht nur als Verbindungselement zwischen den Missionen dient. Auf den Straßen der US-Hauptstadt spielt sich die eigentliche Action ab. Wir greifen Kontrollpunkte der Feindfraktionen an, verhindern öffentliche Hinrichtungen, sabotieren Propaganda-Übertragungen und befreien Geiseln. Das dient nicht nur unserer Beschäftigung, sondern hilft auch den Zivilisten, die Kontrolle über die Stadt zurückzuerlangen.

Je mehr Kontrollpunkte wir einnehmen, umso mehr sehen wir Patrouillen der Miliz auf der Straße. Die Bewohner sammeln sogar selbstständig Ressourcen und bringen diese in ihre Stützpunkte. Wir können sie dabei unterstützen und bei Feindkontakt aushelfen. Mit erledigten Missionen und Nebenaufgaben sorgen wir außerdem für den Ausbau der Zivilistensiedlungen, die sich mit der Zeit sichtlich verändern. Eine Spielecke für Kinder, eine verbesserte Stromversorgung, eine kleine Bibliothek, Bienenstöcke für die Honigproduktion. All diese Veränderungen haben zwar keinen direkten spielerischen Nutzen, tragen aber viel zur Glaubwürdigkeit der Spielwelt bei. Außerdem sind sie ein Motivationsfaktor, der uns zeigt, dass wir mit unseren Erfolgen etwas Gutes für die Menschen tun.

Mit Washington haben sich die Entwickler zudem einen Schauplatz ausgesucht, der es ihnen ermöglicht, eine für ein urbanes Setting erstaunliche Abwechslung in


Die bekannten Echos und Audiologs sorgen für interessante Einblicke in die Geschehnisse in Washington seit dem Ausbruch der Seuche.



Im Zentrum unserer Anstrengungen im Kampf gegen die feindlichen Fraktionen stehen die Siedlungen der Zivilisten, die wir beschützen und ausbauen.


Verbesserungen wie diese Spielecke für Kinder haben keinen spielerischen Nutzen, tragen aber viel zur Atmosphäre der lebendigen Welt bei.


In der offenen Spielwelt greifen wir eine Gruppe True Sons an, um eine öffentliche Hinrichtung zu verhindern.

den Umgebungen zu bieten. Das gilt nicht nur für die offene Spielwelt mit den Straßenschluchten von Downtown, den großen Freiflächen der National Mall und den architektonisch auffallenden Bauten des Regierungsviertels. Auch innerhalb der Missionen ist dank der zahlreichen Museen und historischen Bauwerke für viel Abwechslung gesorgt. So kämpfen wir uns durch eine Ausstellung zum Vietnamkrieg, durch das Lincoln-Denkmal und sogar durch den Plenarsaal des Repräsentantenhauses.

Taktische Herausforderung

Mitten im Gefecht bleibt uns aber wenig Zeit, die schönen Umgebungen zu betrachten. Die Gegner haben nämlich einiges auf dem Kasten. Gegenüber dem Vorgänger haben die Entwickler noch einmal deutlich an der KI gearbeitet. Diese leistet sich nur noch seltene Aussetzer und geht ziemlich geschickt gegen die Spieler vor. Feinde, die wir gerade nicht im Blickfeld haben, nutzen die Gelegenheit, um in unsere Flanke zu fallen. Grenadiere treiben uns aus der Deckung und Heiler können nun sogar gefallene Kameraden wiederbeleben. Zudem setzen die Gegner nun auch deutlich mehr auf technische Gadgets wie Drohnen, ferngesteuerte Autos und Geschütztürme.

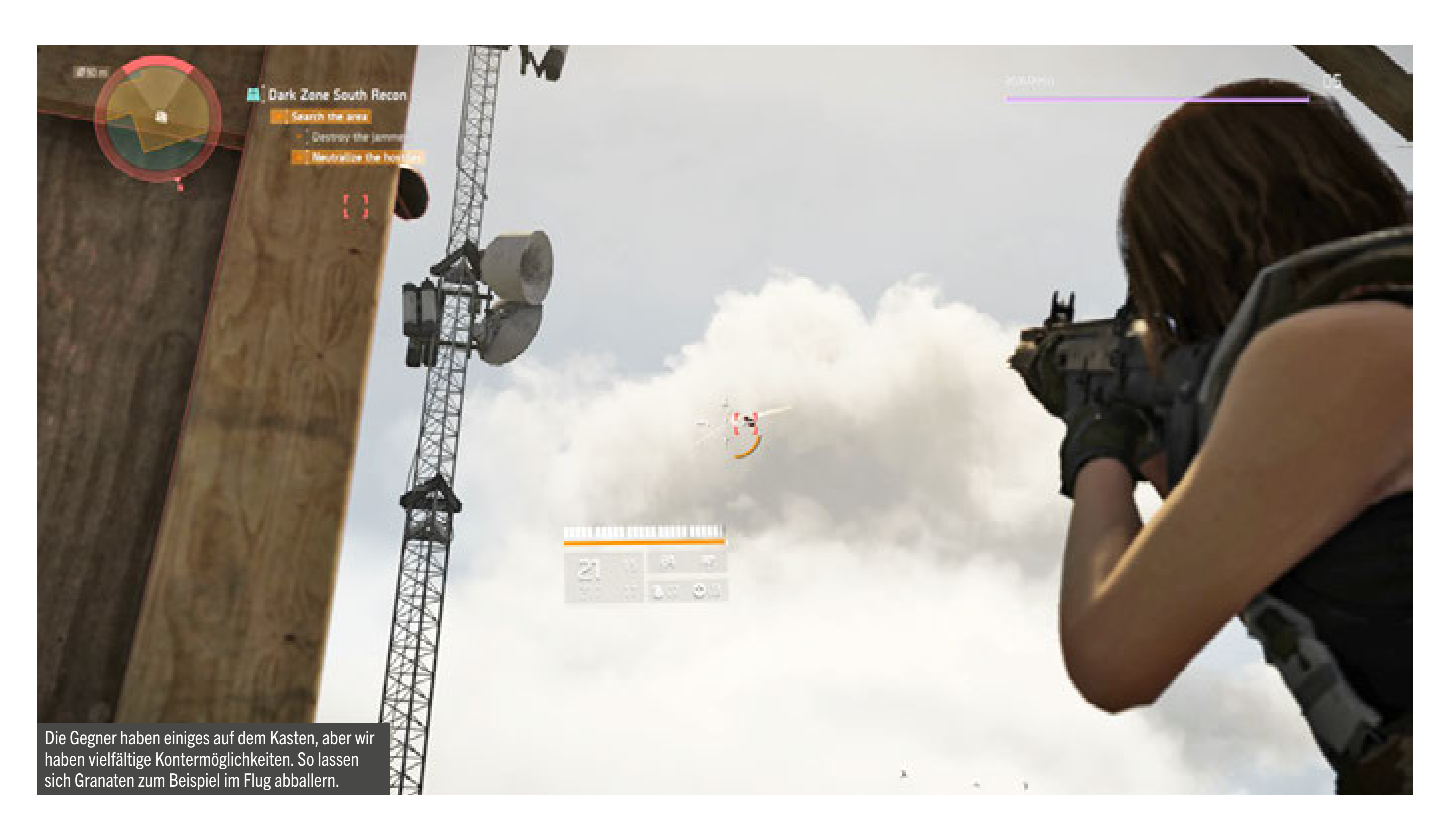
Gerade Solospieler müssen sich im Vergleich zum Vorgänger etwas umstellen, denn das verbesserte Feindverhalten führt spürbar zu einem höheren Schwierigkeitsgrad. Das Spiel gibt uns im Gegenzug jedoch auch neue taktische Möglichkeiten, bestimmte Gegnertypen zu kontern. So lassen sich Granaten in der Luft abschießen, Medics werden betäubt, wenn man ihren Defibrillator trifft, den sie auf dem Rücken tragen. Neben der noch stärkeren taktischen Ausrichtung trägt auch die Reduzierung der ominösen „Time to kill“ erheblich zur Steigerung des Spielspaßes bei.

Der Vorgänger wurde häufig für seine Gegner kritisiert, die ganze Magazine an Munition in sich aufsaugen, bevor sie das Zeitliche segnen. Zwar basiert das Kampfsystem auch in *The Division 2* weiterhin auf RPG-Werten und Schadenszahlen, die bestimmen, wie viel Schaden eine Kugel anrichtet. Trotzdem fallen normale Gegner nun deutlich schneller. Um dem Spieler dennoch starke Gegner entgegenzusetzen, haben die Entwickler diese Feinde in sichtbare Rüstungen gesteckt. In diese muss zunächst eine Schwachstelle geschossen werden, um Schaden an den eigentlichen Lebenspunkten zu machen. Das fühlt sich deutlich besser und realistischer an.

Alles wird modifiziert

Auch die Waffen in *The Division 2* fühlen sich richtig gut an. Das Spiel bietet eine Vielzahl an unterschiedlichen Modellen in bekannten Kategorien wie Sturmgewehre, Maschinenpistolen und Schrotflinten. Selbst innerhalb einer Waffengattung unterscheiden sich die Knarren in ihrem Handling voneinander. Jede mit ihren eigenen Vor- und Nachteilen. Zusätzlich lässt sich das Verhalten der einzelnen Waffen über Mods beeinflussen, die diesmal aber neben positiven Eigenschaften auch negative Auswirkungen haben. Das gibt dem Spieler viel Raum für Experimente, um für den eigenen Spielstil die richtige Balance zu finden.

Das Gleiche gilt für die restliche Ausrüstung unseres Agenten. Wie es sich für einen Loot-Shooter gehört, sammeln wir alle nase lang neue Items. Da sich die Beute im-



Die Gegner haben einiges auf dem Kasten, aber wir haben vielfältige Kontermöglichkeiten. So lassen sich Granaten zum Beispiel im Flug abballern.

Verbündete Agenten für eine Mission zu finden ist nicht schwer. Das Gruppenspiel macht viel Laune und es ist entspannter, wenn man sich gegenseitig unterstützen kann.

mer an unserem Level orientiert, ist selten totaler Schrott dabei. Das motiviert ungemein. Und selbst wenn ein Item nicht taugt, können wir es womöglich für die Rekalibrierung gebrauchen. Dabei übertragen wir ein ausgewähltes Attribut oder Talent von einem Gegenstand auf einen anderen.

Neben Waffen und Rüstung wird die Ausstattung unseres Agenten mit seinen aktiven Fähigkeiten abgerundet. Zu den acht Basis-Skills gehören alte Bekannte wie der Geschützturm und der Schild sowie Neuzugänge wie die Drohne und der Chemikalien-Werfer. Jede dieser Fähigkeiten gibt es in drei oder vier verschiedenen Varianten, die ihre Funktionsweise teilweise erheblich verändern. So kann die Drohne zum Beispiel Bomben auf ein Zielgebiet abwerfen, mit einem MG einzelne Ziele unter Beschuss nehmen oder als Reparaturdrohne die Rüstung von Spielern „heilen“. Zusätzlich lassen sich die Skills auch noch mit Mods ausstatten, was auch hier für vielfältige spielerische Entfaltungsmöglichkeiten sorgt. Außerdem schalten wir im Verlauf des Spiels verschiedene passive Talente frei. Diese sorgen für mehr Stauraum im Inventar, höheren Erfahrungspunktegewinn, Zugang zu Waffenmods und vielem mehr.

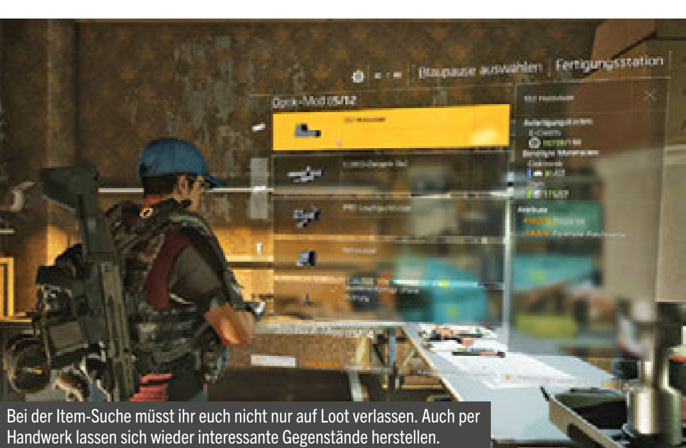
Gemeinsam stark

Auch wenn Solo-Spieler mit *The Division 2* auf ihre Kosten kommen, ist das Spiel klar auf das Koop-Erlebnis ausgelegt. Den Zugang zu spannenden Abenteuern mit einer kampfstarken Gruppe haben die Entwickler daher nochmals vereinfacht. Für nahezu alle Aktivitäten gibt es ein bequemes Matchmaking. Direkt vor dem Eingang zu einer Hauptmission oder über die Karte lassen sich so einfach Mitspieler finden. Findet sich eine Gruppe mit unterschiedlichem Spielerlevel zusammen, werden die niedrigstufigen Teilnehmer automatisch an den Spieler mit der höchsten Stufe angepasst.

Sollten wir dennoch mal alleine losgezogen sein und irgendwo auf Probleme stoßen, können wir jederzeit über die Weltkarte oder im Falle des eigenen Todes Unterstützung anfordern. Diesen Hilferuf bekommen dann andere Spieler angezeigt, die daraufhin eurer Sitzung beitreten können. Wer lieber mit Freunden unterwegs ist, kann sich nun auch in Clans zusammenschließen. Jedes Mitglied sammelt Erfahrung und lässt damit die Gruppierung im Rang aufsteigen, was zusätzliche Boni wie Clan-Händler, wöchentliche Belohnungen und spezielle kosmetische Gegenstände freischaltet.

Agenten gegen Agenten

Eine eingespielte Truppe von Freunden zahlt sich auch in der Dark Zone aus. Davon gibt es diesmal sogar drei Stück, die jeweils kleiner und kompakter als noch im ersten Teil ausfallen. So haben die drei Gebiete nicht nur abwechslungsreiche Umgebungen zu bieten, sondern sorgen auch auf kleinerem Raum für mehr Spannung. Die Chance, auf andere Spieler zu treffen, ist nämlich recht hoch. Damit im meist unausweichlichen Kampf um den besten Loot keine unfairen Vorteile herrschen, herrscht in zwei der drei Dark Zones stets die sogenannte Normalisierung. Das bedeutet, dass alle Werte von Ausrüstung und Waffen



Bei der Item-Suche müsst ihr euch nicht nur auf Loot verlassen. Auch per Handwerk lassen sich wieder interessante Gegenstände herstellen.



Die unglaubliche Vielfalt an Waffen und Ausrüstungsgegenständen motiviert von Anfang und bietet viel Entfaltungsmöglichkeiten.

In der Dark Zone kämpfen Agenten nicht nur gegen NPCs sondern auch untereinander um den besten Loot.

auf das Maximum gesetzt werden. Der Skill des Spielers rückt im PvP damit in den Vordergrund.

Wie schon im Vorgänger verdienen wir uns in der Dark Zone gesonderte Erfahrungspunkte, die in einen eigenen DZ-Rang fließen. Daran geknüpft ist diesmal ein eigenes Talent-System. Alle fünf Stufen wählen wir ein neues Talent aus. Dabei verdienen wir uns Boni wie mehr Stauraum für kontaminierte Gegenstände, Vorteile als Rogue-Agent und höhere Drop-Chancen. Das motiviert zusätzlich zur Aussicht auf gute Beute, hin und wieder einen Ausflug in die Dark Zone zu unternehmen. Vor allem, da jetzt nur noch ausgewählte Gegenstände kontaminiert sind und ausgeflogen werden. Der restliche Loot kann direkt eingesackt und verwendet werden.

Wer ein klassisches PvP-Erlebnis sucht, kann sich in den sogenannten Konflikt-Modus stürzen. Hier messen wir uns auf speziellen Karten im Team-Deathmatch oder Domination-Modus mit anderen Spielern. Dabei treten jeweils zwei Teams aus vier Spielern gegeneinander an. Auch im organisierten PvP kommt die Normalisierung zum Einsatz, um eine faire Auseinandersetzung zu gewährleisten. Die Zahl der Maps ist mit drei bislang recht überschaubar. Aber immerhin sind die Karten diesmal anders als im Vorgänger eigens für den PvP-Modus entworfen.

Schwarze Invasion

Nach dem Ende der Kampagne bleibt aber nicht nur das PvP als Beschäftigung. Kurz nachdem wir die Festungen der drei feindlichen Fraktionen eingenommen und Washington zu einem friedlicheren Ort gemacht haben, fällt mit den Black Tusk ein neuer, gefährlicher Gegner in der Stadt ein. Zu diesem Zeitpunkt beginnt das Spiel im Grunde ein zweites Mal. Die Black Tusk spielen ihre Stärke nicht nur auf den Straßen der US-Hauptstadt aus, sondern besetzen einige der befreiten Hauptmissionen und Festungen. Diese gehen wir daher mit neuen Missionszielen und stärkeren Gegnern erneut an.

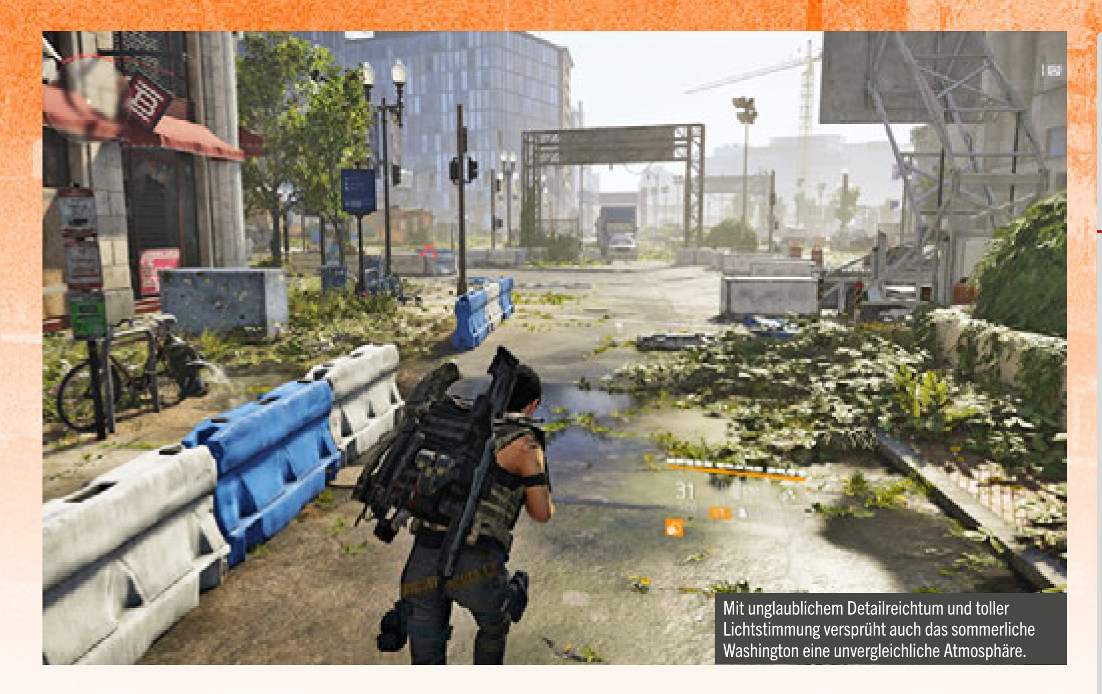
Die offene Spielwelt wird unterdessen noch dynamischer. Alle vier Fraktionen sowie die Zivilisten kämpfen aktiv um Kontrollposten. So wechseln die Stützpunkte häufig auch ohne Zutun des Spielers ihren Besitzer. Mit Kopfgeldmissionen machen wir zusätzlich Jagd auf besonders starke Gegner. Das alles dient natürlich dazu, unsere Ausrüstung immer weiter zu verbessern. Wie im Vorgänger steigern wir ab Maximalstufe 30 unseren Ausrüstungswert und steigen so nach und nach im sogenannten Weltrang auf. Dadurch bekommen wir es wieder mit stärkeren Gegnern zu tun, die wiederum bessere Ausrüstung fallen lassen. Auf diese Weise bleibt die Motivation lange sehr hoch.

Dazu tragen auch die neuen Spezialisierungen bei. Nach Abschluss der Kampagne wählen wir aus, ob wir unseren Agenten zum Zerstörungsexperten, Überlebensexperten oder Präzisionsschützen weiterentwickeln wollen. Jede dieser Spezialisierungen verfügt über eine spezielle individuelle Waffe, die wir zusätzlich zu den zwei üblichen Knarren ausrüsten. In einem Talentbaum schalten wir zudem



Nach dem Ende der Kampagne schalten wir die Spezialisierungen frei, mit denen wir unseren Agenten auch mit Stufe 30 noch weiter ausbauen können.


Kaum haben wir die Stadt befreit, machen sich neue dunkle Gestalten in Washington breit. Die Black Tusk sind die Hauptbedrohung während des Endgames.



Mit unglaublichem Detailreichtum und toller Lichtstimmung versprüht auch das sommerliche Washington eine unvergleichliche Atmosphäre.

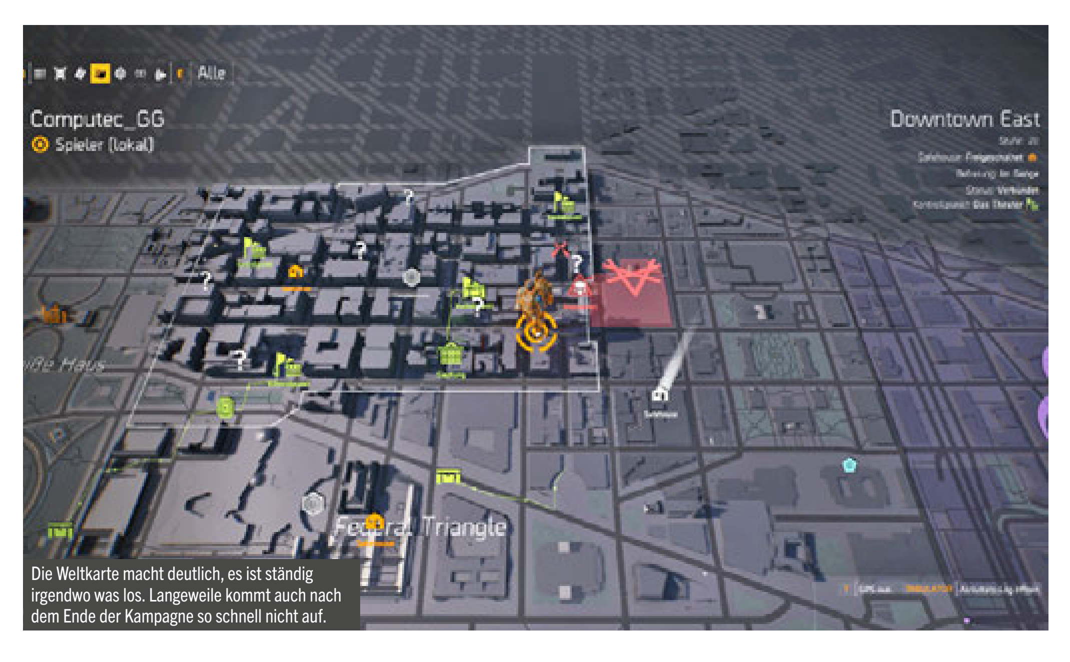
weitere Perks und Boni passend zur gewählten Spezialisierung frei. Die dafür benötigten Punkte verdienen wir uns durch Stufenaufstiege und abgeschlossene Aktivitäten.

Schönheitsfehler

Abgesehen von der schwachen Story machen sich die Makel von *The Division 2* vor allem auf technischer Seite bemerkbar. Zwar ging der Release relativ reibungslos und ohne nennenswerte Server- oder Verbindungsprobleme über die Bühne, dennoch gab es noch ein paar lästige Bugs, die die Entwickler in den ersten Tagen auf Trab halten. So schlich sich kurz nach Start ein gemeiner Fehler ein, der teilweise ganze Skills unbrauchbar werden ließ. Das Problem wurde größtenteils inzwischen behoben, andere warten aber noch auf Behebung. So hatten wir es vereinzelt mit leichten Soundfehlern zu tun. Da wurden mal Audiologs nicht abgespielt oder die Stimme eines NPCs vor uns klang, als wäre sie 100 Meter weit entfernt. Auch manche Sammelgegenstände scheinen aufgrund von Glitches derzeit nicht erreichbar zu sein.

Von den Rendering-Problemen der Konsolenversionen bleibt die PC-Fassung zum Glück größtenteils verschont. Das ist gut, dann die Grafik von *The Division 2* ist sehr hübsch anzuschauen und zaubert mit viel Liebe zum Detail eine glaubhafte Spielwelt auf den Bildschirm. Dafür sorgen auch die stimmungsvollen Lichteffekte, die je nach Tageszeit und Wetter die Szenerie in unterschiedliche Atmosphären tauchen. Ein wenig mehr Mühe hätten sich die Entwickler dafür mit den Spielmenüs geben können. Diese fallen noch verschachtelter aus als im Vorgänger. Nach einer Weile gewöhnt man sich aber daran.

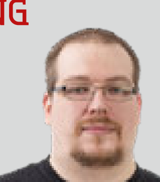
Am Ende überwiegt dennoch das hervorragende Spielgefühl eines gut funktionierenden Online-Abenteuers, das mit seiner Masse an Inhalten offenbar alles wieder gut zu machen versucht, was sein Vorgänger zum Launch hat vermissen lassen. Das Kampfsystem, die Item-Spirale und das verständliche, aber doch komplexe Charaktersystem greifen wunderbar ineinander. Die taktischen Kämpfe werden dank der schlauen Gegner so schnell nicht langweilig. Massive Entertainment und Ubisoft ist hier ein Paradebeispiel zum Thema „Aus den Fehlern der Vergangenheit lernen“ gelungen, von dem andere Entwickler gerne lernen dürfen. ❑



Die Weltkarte macht deutlich, es ist ständig irgendwo was los. Langeweile kommt auch nach dem Ende der Kampagne so schnell nicht auf.

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„So macht das Leben als Division-Agent Spaß.“

Nachdem ich noch bis Anfang dieses Jahres sehr viel Spaß mit dem ersten *The Division* hatte, waren meine Erwartungen an den Nachfolger nicht gerade klein. Massive Entertainment ist es jedoch gelungen, ein Spiel auf die Beine zu stellen, das mich sofort überzeugt hat. Und das, obwohl *The Division 2* für einen alten Story-Fetischisten wie mich eher wenig befriedigend ausfällt. Ich warte also weiter sehnsüchtig auf den Tag, an dem Ubisoft mal eine hervorragende Geschichte gelingt. Aber das verblasst alles angesichts des großen Bergs an Spielspaß, den ich seit fast zwei Wochen in Washington D.C. habe. Die Spielwelt sucht mal wieder ihresgleichen und erzeugt durch Detailreichtum, die abwechslungsreichen Umgebungen und die dynamischen Aktivitäten aller beteiligten Fraktionen eine tolle Atmosphäre. Die knackiger gewordenen Kämpfe haben mich zwar hier und da auch zur Verzweiflung gebracht, motivieren mich aber dennoch. Schließlich will ich den Loot von diesem dicken Boss da, um mich weiter zu verbessern. Sogar in den Dark Zones habe ich bisher erstaunlich viel Spaß, obwohl ich kein großer PvP-Fan bin. Vielleicht, weil ich mir dank Normalisierung keine großen Gedanken über Ausrüstungsunterschiede machen muss. Ich bin gespannt, was die Entwickler von Massive im Laufe des Jahres noch alles auf das bereits massive Grundgerüst aufsetzen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tag- und Nacht-Zyklus sowie dynamisches Wetter
- ➕ Detailreiche Umgebungen und Lichtstimmung sorgen für Atmosphäre
- ➕ Loot motiviert von Anfang an
- ➕ Dynamisch belebte Spielwelt
- ➕ Washington voller Details, sehenswerter Orte und Wahrzeichen
- ➕ Aktivitäten sorgen für Beschäftigung
- ➕ KI mit gutem Stellungsspiel und Vorgehen
- ➕ Viel Experimentierspielraum bei Skills und Items
- ➕ Endgame mischt Karten mit neuer Fraktion neu
- ➕ Spezialisierungen ab Level 30
- ➕ Für Solo- und Gruppenspieler
- ➕ Tolles Environment-Storytelling
- ➕ Drei Dark Zones sorgen für Abwechslung
- ➕ Gesonderter PvP-Modus
- ➖ Story wird nie wirklich interessant
- ➖ Charaktere bleiben blass
- ➖ Stummer Protagonist
- ➖ Noch ein paar Bugs
- ➖ Menüs zu verschachtelt



Tuning-Tipps

Tom Clancy's **The Division 2**

The Division 2 ist nicht nur spielerisch stark und inhaltlich substanziell, sondern auch grafisch imposant. Mit unseren Tuning-Tipps läuft die launige Item-Hatz flüssig. **Von:** Philipp Reuther

Massive Entertainment hat mit *The Division 2* erfreulich gute Arbeit geleistet und zusammen mit einem guten halben Dutzend weiterer Ubisoft-Studios einen gehaltvollen und motivierenden Loot-Shooter abgeliefert. Technisch war schon das erste *The Division* dank der von Massive für das Spiel entwickelte Snowdrop-Engine kompetent, der Grafikmotor wurde für den zweiten Teil allerdings nochmals deutlich ausgebaut und protzt mit sehr detaillierten, prachtvoll ausgeschmückten Umgebungen, sehr schicker Beleuchtung, dynamischem Wetter und feinen Effekten. Obendrein verfügt *The Division 2* (wie schon eingeschränkt der Vorgänger) über einen funktionalen Direct-X-12-Renderpfad und die Fähigkeit, moderne Multicore-CPUs auszunutzen.

Die Pracht hat ihren Preis

Die forschrittliche Technik in *The Division 2* stellt jedoch auch gehobene Anforderungen an die Hardware. Die schicke Optik fordert selbst starke Grafikkarten; die große, offene Spielwelt kommt praktisch ohne Ladezeiten aus und beansprucht den Prozessor. Wollt ihr den Loot-Shooter mit (noch nicht maximaler) Ultra-Qualität und hohen Bildraten genießen, so ist mit ein wenig Detailverzicht ein kräftiger Vierkerner wie ein Ryzen 5 1400 oder Intel Core i3-8300 geeignet. Deutlich besser wäre indes ein noch verhältnismäßig günstiger Sechskerner wie ein AMD Ryzen 7 1600 beziehungsweise 2600 oder Intel Core i7-8400 oder darüber. Auf der Grafikkarten-Seite sollte für Full HD dann zumindest eine GTX 1060, GTX 1660 oder Radeon 580 verbaut sein, besser jedoch eine GTX 1070, GTX 1660 Ti, RTX 2060 oder Vega 56. Die letztgenannte Gruppe wäre mit Abstrichen auch für WQHD geeignet, für eine wirklich saubere Performance bei 1440p wären indes GTX 1080 (Ti), RTX 2070, RTX 2080 oder Vega 64 und Radeon VII nicht überdimensioniert. Volle 4K-Auflösung ist selbst mit einer sündhaft teuren RTX 2080 Ti oder Titan RTX nur mit Abstrichen bei Details oder der Framerate realisierbar, wie die Benchmarks rechts dokumentieren.


Die für das erste *The Division* entwickelte, potente Snowdrop-Engine wurde kräftig aufgewertet.

Effizientes Bildraten-Tuning

Doch keine Bange, denn *The Division 2* lässt sich bereits mit deutlich weniger potenter Hardware flüssig spielen, dazu sind nur einige Anpassungen im erfreulich umfangreichen Optionsmenü nötig. Am einfachsten ist der Wechsel der Voreinstellung, wechselt ihr beispielsweise vom Ultra-Preset auf „Hoch“, erzielt euer Benchmark mit einer RX 570/4G einen beträchtlichen Zugwinn von beinahe 50 Prozent. Die AMD-GPU ist in *The Division 2* generell stark und wäre prinzipiell geeignet, um hohe Details mit 60 Fps in Full HD zu stemmen. Eine GTX 970 kämpft auf hoher Detailstufe deutlich stärker mit einer flüssigen Bildausgabe. Ähnliches gilt – in verstärktem Maße – etwa für eine GTX 1050 Ti.

Statt mit einer solchen Grafikkarte nun auf mittlere Details zu wechseln, was zwar viel Performance bringt, aber auch viel Optik und damit Stimmung kostet, könnt ihr in *The Division 2* ein Feature nutzen, das aktuell nur selten auf dem PC zu finden ist: *The Division 2* unterstützt eine Bildrekonstruktion beim Upscaling. Setzt ihr also den Auflösungsschieber

UNSER TEST-SYSTEM: CAPTIVA G21I 18V1



Wie schon sein Vorgänger stellt auch *The Division 2* höchste Ansprüche an euren Rechner, vor allem wenn ihr das Geschehen in vollen Details und durchgängigen 60 Fps genießen wollt. Mit dem Captiva G21I 18V1 steht einem flüssigen Spielvergnügen allerdings nichts mehr im Weg, denn selbst wenn ihr alles auf „Ultra“ schaltet, läuft Full HD absolut flüssig und selbst 4K stellt keine allzu großen Probleme dar. Umso wichtiger, wenn es sich um einen Online-Shooter handelt, bei dem Reflexe bis zu einem gewissen Grad wichtig sind. Alles Weitere lest ihr natürlich auf dieser Doppelseite in den allgemeinen Tipps. Übrigens ganz unabhängig von *Division 2*: Dank der verbauten Geforce RTX 2080 ist das System sogar raytracingfähig, etwa für *Battlefield 5*.

PROZESSOR:
Intel Core i7-8700K Coffee Lake 3,70 GHz

MAINBOARD:
MSI Z370-A Pro

GRAFIKKARTE:
Palit GeForce® RTX 2080 8 GB GDDR6

ARBEITSSPEICHER:
16 GB DDR4 Crucial

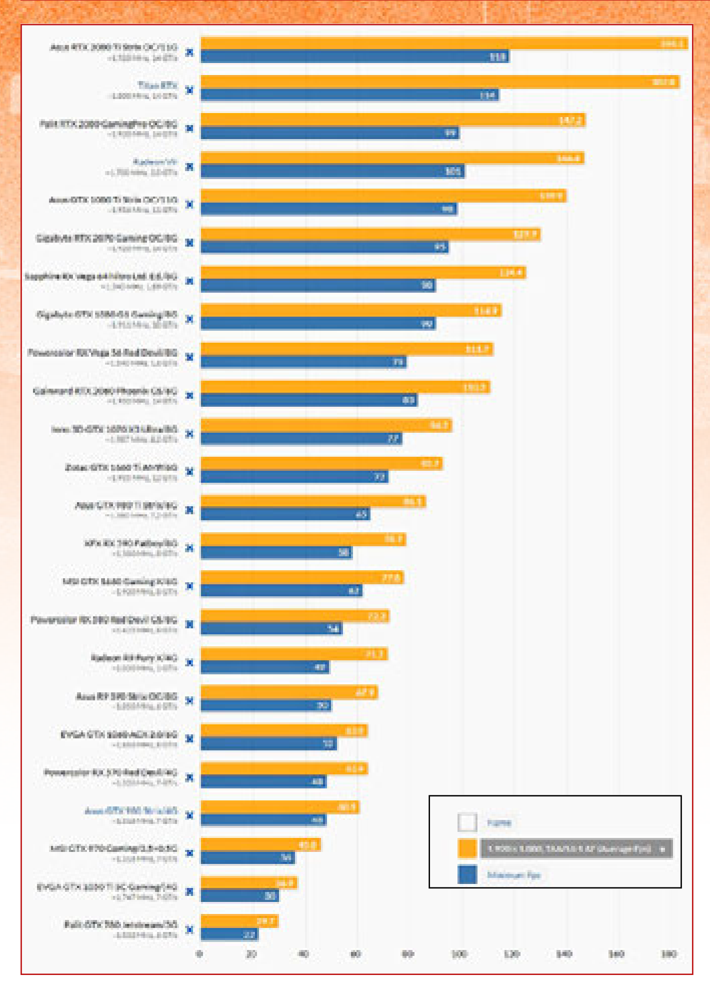
FESTPLATTE:
1TB SATA III Seagate Barracuda

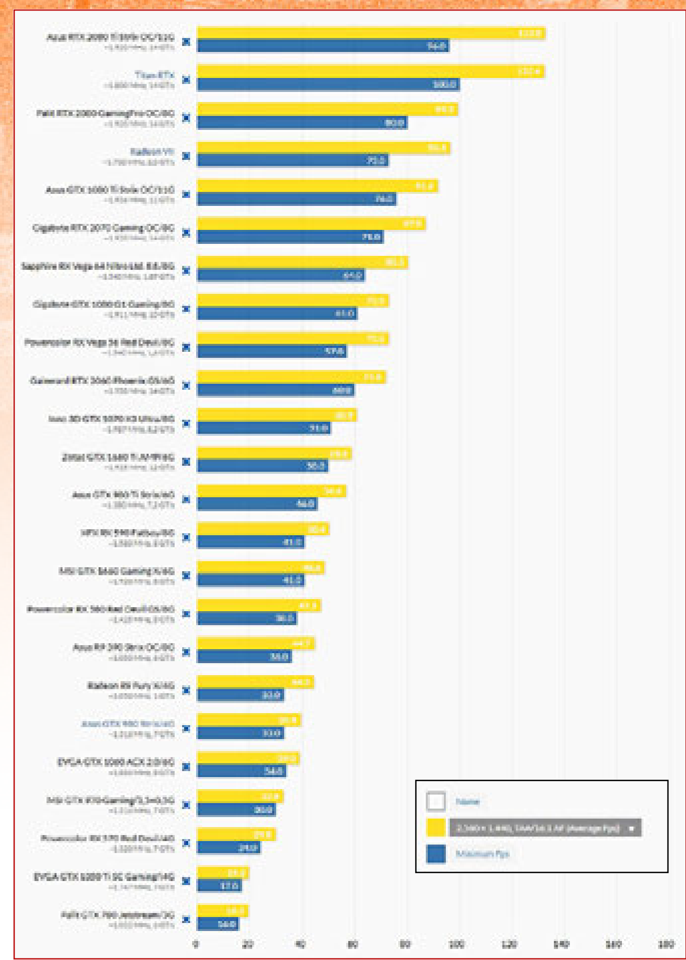
SSD:
SSD 250 GB Crucial

NETZTEIL:
Thermaltake SMART RGB 500W 80+

BETRIEBSSYSTEM:
Windows 10 Home 64-bit

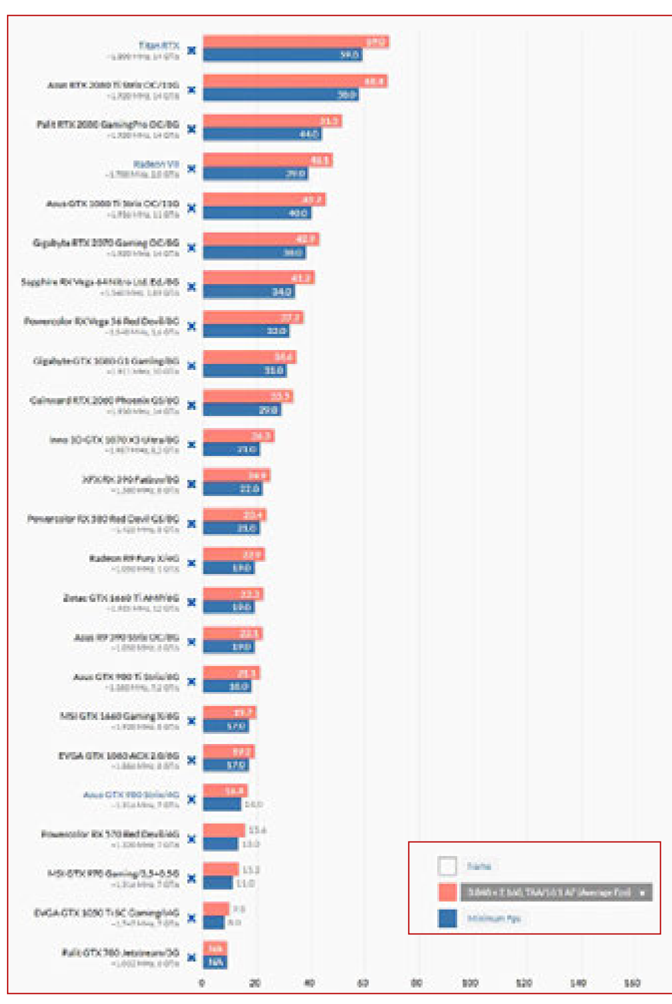
THE DIVISION 2 – GRAFIKKARTEN-BENCHMARKS MIT ULTRA-DETAILS





im Optionsmenü auf weniger als 100 %, nutzt *The Division 2* mehrere teilberechnete Bilder sowie die temporale Kantenglättung, um aus den Bildinhalten über die Zeit ein hochauflösenderes Bild zu erstellen. Eine verwandte Technik wäre beispielsweise das Checkerboarding der PS4 (Pro).

Mit dieser Option lässt sich sehr viel Leistung einsparen, ohne dass das Bild dadurch stark leidet. Ab 50 Prozent Renderskalierung wirkt das Bild etwas krümelig und instabil, doch bei 75 oder gar 85 Prozent ist nur bei genauerem Hinsehen ein Qualitätsverlust gegenüber der nativen Darstellung ersichtlich. Die Renderskalierung ist daher eine sehr empfehlenswerte Option, um die Bildraten zu erhöhen, ohne die eigentlichen Details zu reduzieren. Noch besser funktioniert dies, wenn ihr hohe Auflösungen ab 1440p anstrebt, der minimale Qualitätsverlust ist bei hohen Auflösungen noch unauffälliger. Mit einer RTX 2080 oder Radeon VII ist so auch 4K ohne merklichen Detailverzicht drin. ❑





Mit einigen wenigen Kniffen läuft *The Division 2* auch auf schwächeren Systemen flüssig.

Einsteigertipps

Tom Clancy's **The Division 2**

Für alle Neueinsteiger, die gerade erst in Washington D.C. eingetroffen sind, haben wir ein paar Tipps parat, die den Start erleichtern.

Von: André Linken & Matthias Dammes

Neulinge in *The Division 2*, die zuvor möglicherweise auch den Vorgänger nicht gespielt haben, könnten zu Beginn des Spiels etwas überfordert sein. Daher haben wir ein paar nützliche Tipps zusammengetragen, die euch beim Einstieg in die feindselige US-Hauptstadt erleichtern sollen. Wir meistern eventuelle Einstiegshürden und bieten euch grundlegende Hilfen für die ersten Schritte im neuen Ubisoft-Abenteuer. Der Online-Shooter bietet eine Vielzahl an Features und Entscheidungsmöglichkeiten, mit denen es sich vertraut zu machen gilt. Um euch dabei unter die Arme zu greifen, haben wir diesen kleinen Guide für die ersten Spielstunden erarbeitet. An dieser Stelle sei gesagt, dass es sich um grundlegende Tipps handelt, die Profis oder Hardcore-Zockern eher weniger weiterhelfen. Vielmehr sollen sie die ersten Schritte und somit den Start in die große Kampagne des neuen Action-Abenteuers etwas erleichtern. Auf den folgenden Seiten findet ihr aber auch noch weiterführende Guides zum Skillsystem und den Spezialisierungen. ❑

SAMMELN VOR DEM EIGENTLICHEN START

Nachdem ihr das Tutorial abgeschlossen habt und in der Nähe des Weißen Hauses abgesetzt wurdet, empfehlen wir euch, nicht sofort den nächsten Zielpunkt anzusteuern. Stattdessen lohnt es sich bereits an dieser Stelle, etwas abseits des Hauptpfades zu stöbern. So findet ihr rechter Hand vom Startpunkt ein verlassenes Lager der US-Armee und der Katastrophenschutzbehörde CERA. Gut zu erkennen an den großen Zelten, Trucks und verlassenen Hubschraubern. Wenn ihr dieses Areal durchsucht, findet ihr nicht nur Kisten mit ersten hilfreichen Ressourcen, sondern mit etwas Glück auch einige Ausrüstungsgegenstände, die etwas besser sind als euer Start-Equipment. Wichtig ist es dabei, Auschau nach großen grünen Kisten zu halten. Das ist sicherlich nicht kriegsentscheidend, kann aber die ersten Kämpfe etwas erleichtern. Auch auf dem benachbarten Weihnachtsmarkt findet ihr mit etwas Glück ersten Loot. Entfernt euch bei der Suche jedoch nicht zu weit vom vor euch liegenden Pfad, da euch das Spiel automatisch wieder ins Startareal bringt.

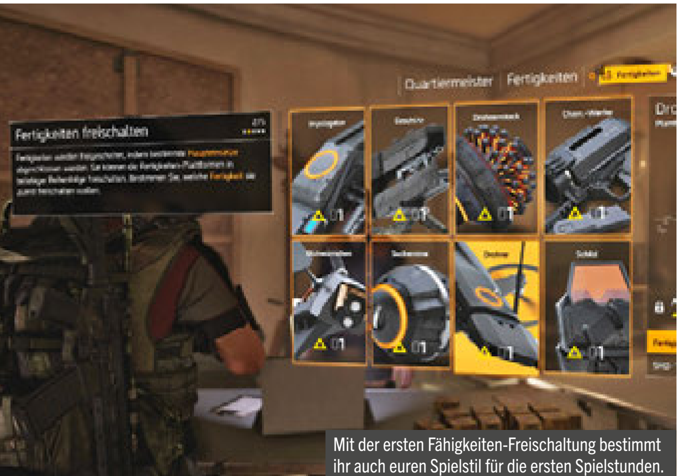

Das Armeelager auf dem Weg zum Weißen Haus lädt zur ersten Beutetour ein.

WAFFENKOMBINATION UND FÄHIGKEITEN

An der Frage, welche Waffenkombination ihr mit euch führen sollt, scheiden sich die Geister. Die Antwort hängt prinzipiell von euren persönlichen Vorlieben und eurem favorisierten Spielstil ab. Es gibt eigentlich keine Waffengattung in *The Division 2*, die völlig unbrauchbar wäre. Doch gerade für Einsteiger empfehlen wir in der Anfangsphase eine Kombination aus Sturmgewehr und einer Waffe für den Nahkampf. Das kann beispielsweise eine Schrotflinte oder eine Maschinenpistole sein. Eine weitere beliebte Kombination besteht aus Sturmgewehr/Leichtes Maschinengewehr und Gewehr. Bei den Fähigkeiten empfehlen wir zunächst das Überfallgeschütz. Es hilft dabei, die Gegner in Schach zu halten und ist eine gute Unterstützung im Kampf. Als zweite Fähigkeit legen wir euch die Reparatur-Drohne ans Herz, damit ihr in den Gefechten länger durchhaltet und nicht immer auf die begrenzt verfügbaren Rüstungs-Kits angewiesen seid.



Ein Sturmgewehr eignet sich gut für mittlere Distanzen, die einen Großteil der Kämpfe ausmachen.



Mit der ersten Fähigkeiten-Freischaltung bestimmt ihr auch euren Spielstil für die ersten Spielstunden.

BEFREIT KONTROLLPUNKTE

Bereits im ersten größeren Areal, das ihr während der Kampagne von *The Division 2* betretet, gibt es nicht nur vorgegebene Einsätze, sondern auch mehrere Kontrollpunkte. Die sind von mehreren Feinden besetzt und nicht ganz so leicht einzunehmen. Dennoch empfehlen wir euch, die Kontrollpunkte jeweils so schnell wie möglich zu besetzen. Das hat mehrere Gründe: Erstens bekommt ihr es pro Kontrollpunkt mit zwei Elite-Gegnern zu tun, die mit relativ hoher Wahrscheinlichkeit wertvolle Gegenstände fallen lassen. Zweitens: Ihr erhaltet nach der erfolgreichen Übernahme den Zugriff auf jeweils einen Versorgungsraum, der vollgepackt ist mit Kisten voller Ressourcen und Ausrüstung – Letztere immer mindestens in seltener Ausfertigung oder besser. Und Drittens: Die Kontrollpunkte dienen fortan als Station für das Schnellreise-System, sodass ihr besser zu bestimmten Orten gelangt.



Der Kampf gegen die Besatzung eines Kontrollpunkts kann herausfordernd sein, lohnt sich aber dank fetter Beute.

SCHLIESST PROJEKTE AB

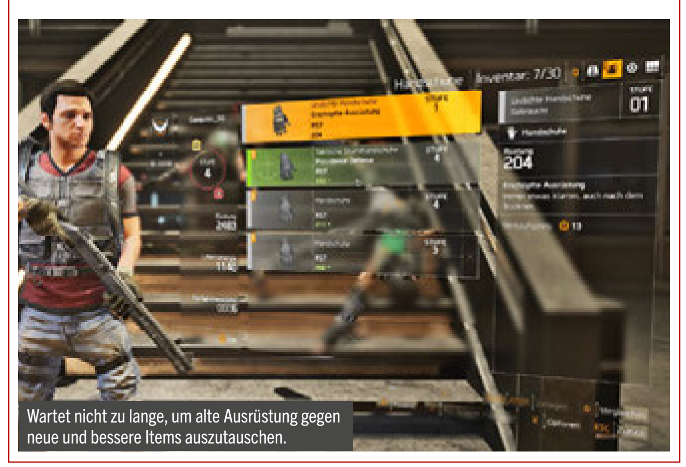
Gleich in der ersten Siedlung des Spiels, dem Theater, erhaltet ihr Zugriff auf Projekte. Es handelt sich dabei jeweils um eine Liste von kleineren Aufgaben. Das reicht von der Spende bestimmter Ausrüstungsgegenstände bis hin zum Abschließen bestimmter Aktivitäten wie der Versorgung von Kontrollpunkten mit Ressourcen oder der Eliminierung von Gegnern. Ein erfolgreich abgeschlossenes Projekt gewährt euch nicht nur einen ordentlichen Batzen Erfahrungspunkte, sondern in den meisten Fällen zusätzlich auch Blaupausen für neue Waffen und Modifikationen. Somit sind die Projekte gleichzeitig eine gute Quelle für bessere Ausrüstung. Ihr solltet daher auch nicht ohne zu zögern ungebrauchte Ausrüstung einfach verkaufen, sondern immer vorher überprüfen, ob ihr die Gegenstände nicht vielleicht spenden könnt. Bei euren Streifzügen durch Washington solltet ihr außerdem immer alle Behälter looten, um stets genug Rohstoffe für Kontrollpunkte zu haben.



Projekte für das Weiße Haus und die Siedlungen abzuschließen, lohnt sich in mehrfacher Hinsicht.

ACHTET AUF DIE AUSRÜSTUNG

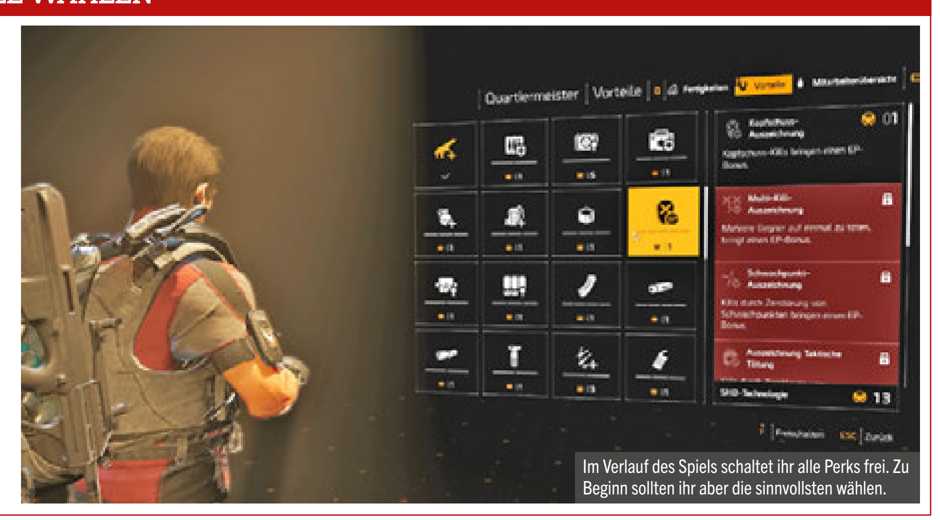
Was nach einer Selbstverständlichkeit klingt, gerät im Eifer des Levelprozesses oftmals in Vergessenheit: Werft regelmäßig einen Blick auf eure Ausrüstung. Die Werte auf den Gegenständen steigen in *The Division 2* mit jedem Stufenaufstieg spürbar an. Wenn ihr beispielsweise eine Waffe tragt, die weit unter eurem Charakterlevel liegt, wirkt sich das logischerweise auch auf die Kämpfe aus, da die Gegner stets eurer Stufe entsprechen. Das Gleiche gilt für den Rest der Ausstattung, was sich vor allem auf eure Lebenspunkte und Rüstung auswirkt. Ihr solltet auch regelmäßig einen Abstecher in die Operationsbasis im Weißen Haus unternehmen, um dort neue Fähigkeiten und Vorteile freizuschalten sowie eventuell neue Ausrüstung herzustellen. Allerdings ist das Handwerk während der Levelphase nur in Ausnahmefällen zu empfehlen. Items verlieren mit steigender Stufe zu schnell an Nutzen, um dafür die Ausgabe von wertvollen Rohstoffen zu rechtfertigen.



Wartet nicht zu lange, um alte Ausrüstung gegen neue und bessere Items auszutauschen.

DIE RICHTIGEN PERKS & VORTEILE WÄHLEN

Sobald ihr das Weiße Haus betreten habt, könnt ihr erstmals aus zahlreichen „Vorteilen“, auch Perks genannt, wählen, die euch einen bestimmten Bonus beziehungsweise Vorzüge gewähren. Da ihr jedoch für jeden dieser Vorteile mit einer gewissen Menge der sogenannten SHD-Technologie-Punkte bezahlen müsst, solltet ihr zunächst mit Bedacht vorgehen. Die erste Investition fließt während des Tutorials automatisch in den zweiten Waffenslot. Zusätzlich empfehlen wir in der Anfangsphase schrittweise die Freischaltung sämtlicher Auszeichnungen, die euch für bestimmte Aktionen (Kopfschüsse, Multi Kill etc.) zusätzliche Erfahrungspunkte einbringen. Das beschleunigt die Levelphase, sodass ihr schneller ins Endgame gelangt. Wenn ihr darauf keinen allzu großen Wert legt, sind zusätzliche Reparatur-Kits und die Vergrößerung des Inventars jeweils sinnvolle Investitionen. Besonders die Erweiterung der Munitionskapazität zahlt sich aus.



Im Verlauf des Spiels schaltet ihr alle Perks frei. Zu Beginn solltet ihr aber die sinnvollsten wählen.

Tipps zu Skillsystem & Perks

Tom Clancy's **The Division 2**

Wir bringen für Einsteiger ein wenig Licht ins Dunkel des vielseitigen Skill- und Perk-Systems, das einiges zu bieten hat.

Von: André Linken & Matthias Dammes

Das System der Fertigkeiten und Perks wurde im Vergleich zum Vorgänger ein wenig überarbeitet und verändert. So ist der Zugriff auf neue Skills zum Beispiel nicht mehr an den Ausbaufortschritt der Operationsbasis geknüpft. Alle acht Skills und die zahlreichen passiven Vorteile stehen von Anfang an zur Verfügung. Ihr müsst lediglich entscheiden, was ihr mit euren Skillpunkten und SHD-Technologien als Erstes freischaltet. Was sich genau dahinter verbirgt, welche Fähigkeiten es gibt und worauf ihr achten solltet, erklären wir euch in einem kurzen Überblick. Dabei gehen wir auch auf die Neuerung der Skillmods ein. Mit verschiedenen Modifikationen, die ihr als Loot in *The Division 2* findet, lassen sich Fähigkeiten diesmal nämlich noch zusätzlich verbessern und an den eigenen Spielstil anpassen. Mit den verschiedenen Varianten, Skillmods und passender Ausrüstung bietet das Spiel in jedem Fall jede Menge Raum für experimentierfreudige Spieler. Unsere kleine Übersicht soll euch lediglich den Einstieg erleichtern. ❑

DIE SKILLS IM ÜBERBLICK

Insgesamt stehen euch in *The Division 2* acht Skills beziehungsweise Fertigkeiten zur Auswahl, die ihr nach und nach freischalten könnt. Das geschieht beim Quartiermeister Coop Dennison in der Operationsbasis – also im Weißen Haus. Hierzu benötigt ihr „Fertigkeitsfreischaltungen", die ihr durch das Absolvieren von Story-Missionen verdient. Damit schaltet ihr jedoch jeweils immer nur eine der drei bis vier Varianten eines Skills frei. Um später auch noch die anderen Versionen zu bekommen, müsst ihr jeweils fünf SHD-Tech-Punkte investieren, die ihr auch für die passiven Vorteile benötigt (siehe nächste Seite).

Impulsgeber
Der Impulsgeber dient vor allem der besseren Übersicht auf dem Schlachtfeld. In der Scanner- und Fernscanner-Variante sendet das Gadget Signale aus, die Feinde im HUD des Spielers deutlich hervorhebt. Der Fernscanner kann dabei wie eine Granate ins Feindgebiet geworfen werden. Als dritte Variation gibt es das Störgerät. Damit löst ihr um euch herum eine EMP-Welle aus, die sämtliche feindliche Elektronik stört.

Geschütz
Mit dem Geschütz könnt ihr Gegnern ordentlich einheizen und zwar nicht nur sprichwörtlich. Die Verbrenner-Variante stößt einen Feuerkegel aus, der Gegner in Brand setzt. Das Überfall-Geschütz ist eine Selbstschussanlage, die ordentlich Schaden austeilt. Für Präzisionsarbeit gibt es das Scharfschützen-Geschütz, das auf Kommando einzelne Ziele bekämpft.

Drohnenstock
Der Drohnenstock dient vor allem als Support-Fähigkeit. Die Wiederhersteller-Variante heilt Spieler in einem gewissen Umkreis, der Wiederbeleber stellt gefallene Kameraden wieder auf die Beine. Für einen Buff von Geschwindigkeit und Waffenhandling sorgt der Doper-Drohnenstock. Die Stecher-Variante greift Feinde mit Mikrodrohnen an.

Chem.-Werfer
Auch der Chemikalien-Werfer kommt in vier Variationen daher. Während der Verstärker eine heilenden Gaswolke erzeugt, greift der Oxidator die Rüstung von Feinden an. Für mehr Kontrolle auf dem Schlachtfeld sorgt der Kampfschaum-Werfer. Damit könnt ihr Gegner in klebrigem Bauschaum festhalten. Für ein Inferno sorgt der Feuerteufel, der eine explosive Gaswolke erzeugt, die ihr nur noch in Brand stecken müsst.

Glühwürmchen
Mit dem Blender-Glühwürmchen wählt ihr bis zu drei Ziele aus, die von dem Gadget für einige Sekunden geblendet werden. Die Sprenger-Variante nutzt ihr, um Sprengsätze an Feinden anzubringen. Diese explodieren, sobald sich zwei von ihnen zu nahe kommen. Als dritte Version gibt es den Zerstörer. Dieser greift gezielt Schwachpunkte, Umgebungssprengstoffe und Fertigkeiten-Helfer an.

Suchermine
Die Suchermine unterscheidet sich kaum von der Version im Vorgänger. Als Sprengsatz spürt sie einen Gegner auf und explodiert bei Annäherung. In der Cluster-Variante teilt sich die Mine in kleinere Stücke auf, die mehrere Gegner angreifen. Die Luftdetonation-Suchermine lässt bei Annäherung einen Sprengsatz in der Luft explodieren, was Bereichsschaden verursacht.

Drohne
Die Drohne ist ein vielseitiges Tool. In seiner Verteidiger-Variante wehrt es feindlichen Beschuss ab und die Reparaturdrohne heilt eure Rüstung. Offensiver geht die Stürmer-Drohne vor, die mit einem kleinen MG ausgestattet auf Kommando Gegner angreift. Die Bomber-Drohne wirft dagegen eine explosive Ladung entlang eines vom Spieler bestimmten Pfades ab.

Schild
Das Bollwerk-Schild funktioniert ähnlich wie der vergleichbare Skill im Vorgänger. Ein großes Schild schützt fast den gesamten Körper, ihr könnt jedoch nur noch Pistolen benutzen. Größere Knarren erlaubt das Kreuzfahrer-Schild, bei dem jedoch die Beine ungeschützt bleiben. Mit dem Deflektor-Schild wird der Beschuss durch den Gegner in die Blickrichtung eures Agenten reflektiert.

NÜTZLICHE VARIANTEN UND KOMBINATIONEN FÜR EINSTEIGER

Um weitere Varianten der Basisskills freischalten zu können, benötigt ihr Shade-Technologien, im Spiel auch SHD-Tech genannt, die ihr wiederum in speziellen Kisten (auf der Weltkarte markiert) oder auch als Belohnung erhaltet. Da diese Punkte auch für die passiven Vorteile benötigt werden (siehe unten), ist es in der frühen Phase des Spiels hilfreich zu wissen, welche Fähigkeiten man tatsächlich verwenden möchte. Prinzipiell hängt das letztendlich von eurem individuellen Spielstil und der aktuellen Situation ab, auf welche Varianten ihr setzt. Wer oftmals in Gruppen unterwegs ist, sollte das Augenmerk vielleicht lieber auf zusätzliche Heilung und Gegnerkontrolle legen. Für Solo-Spieler hat sich für den Anfang eine Kombination aus Überfall-Geschütz und Reparatur-Drohne bewährt. So habt ihr Heilung zur Hand und könnt gleichzeitig die Gegner beschäftigen. Ebenfalls für Einzelgänger nützlich ist der Wiederbeleber-Drohnenstock. Wer lieber etwas mehr Offensive mitführt, wählt die Cluster-Suchermine und die Stürmer-Drohne aus.



Ein Überfall-Geschütz (auf dem Auto) und eine Reparatur-Drohne (oberer Bildrand) sind eine nützliche Kombination aus Offensive und Defensive.

WAS SIND SKILL-MODS UND WELCHE VORTEILE BRINGEN SIE?

Neben den Varianten gibt es übrigens noch eine andere Methode, um die Fertigkeiten anzupassen: die Modifikationen oder auch kurz Mods genannt. Ähnlich wie bei den Waffen und Ausrüstungsgegenständen verfügen die Fertigkeiten über mehrere Slots für Modifikationen, die ihr über das Charaktermenü auswählen beziehungsweise zuweisen könnt. Ihr findet die Mods als Loot in Kisten oder bei besiegten Gegnern. Alternativ stehen sie bei einigen der NPC-Verkäufer von Washington zum Erwerb bereit. Mithilfe dieser Zusätze könnt ihr die Wirkung der Fertigkeiten ausbauen. So gibt es beispielsweise Mods, die die erzielte Heilung verstärken, die Lebensenergie der Gadgets erhöhen oder die Abklingzeiten verkürzen. Allerdings hat die ganze Sache einen kleinen, aber entscheidenden Haken: Um die Mods aktivieren zu können, benötigt ihr einen bestimmten Wert an Fertigkeitenstärke, den ihr jedoch erst in höheren Levels erreichen werdet. Für Einsteiger im Low-Level-Bereich sind die Zusätze demnach zunächst noch nicht so interessant.



Die meisten Mods für Fähigkeiten steigern vor allem deren Schadenswirkung, Lebensdauer oder Effektivität.

WAS SIND PERKS UND WAS BRINGEN SIE EUCH?

Neben den Fertigkeiten stehen den Agenten in *The Division 2* zahlreiche Vorteile – auch Perks genannt – zur Verfügung. Ihr schaltet sie ebenfalls mit Shade-Technologien frei, genau wie die Skill-Varianten. Hierbei handelt es sich in den meisten Fällen um passive Boni, die euch das Leben in der rauen Welt von Washington, D.C. etwas erleichtern. Nachfolgend zeigen wir euch, welche Vorteile für euch zu Beginn des Spiels besonders sinnvoll sind.





Auffüllen
In *The Division 2* werden eure Vorräte automatisch aufgefüllt, sobald ihr ein Safehouse betretet. Zunächst gilt dies nur für Muniton. Mit diesem Perk erweitert ihr diese Funktion auch auf Rüstungskits und Granaten.

Granaten
Für Gruppen von Gegnern sind Granaten immer ein probates Mittel. Damit ihr mehr von den explosiven Wurfgeschossen mitnehmen könnt, baut ihr eure Tragkapazität mit diesem Perk in drei Stufen auf insgesamt sieben aus.

Inventar
In einem Loot-Shooter geht es natürlich um Beute und dafür braucht man viel Platz im Inventar. Dieser Perk besteht aus drei Stufen und erweitert euren Rucksack um insgesamt 60 Plätze auf dann 100.

Reparaturkit
Dieser Perk hat drei Stufen. Mit jeder Aufwertung erhöht ihr die Anzahl der Reparaturkits, die ihr mit euch tragen könnt. Habt ihr zunächst nur drei dieser lebensrettenden Pakete dabei, könnt ihr die Kapazität auf insgesamt sechs steigern.

Auszeichnungen (XP-Boost)
In fünf verschiedenen Stufen steigert dieser Perk die Erfahrungspunkte, die ihr im Kampf erhaltet. Jede Stufe gibt dabei Bonus-XP für bestimmte Aktionen im Kampf wie Kopfschuss- und Multi-Kills und die Ausnutzung von Umgebungsobjekten.

Zerlegen
Dieser Vorteil ist vor allem für Spieler interessant, die sich mit dem Handwerk beschäftigen wollen. Nicht benötigte Gegenstände könnt ihr in Materialen zerlegen. Mit diesem Perk erhaltet ihr dabei mehr und seltenere Rohstoffe.

Spezialisierungs-Guide

Tom Clancy's **The Division 2**

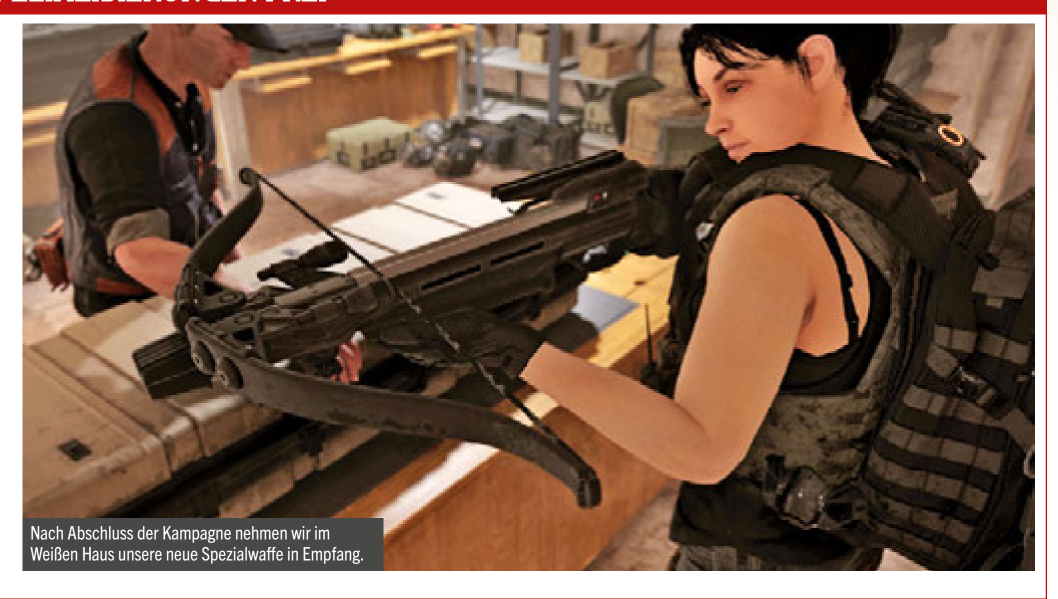
Mit Maximalstufe 30 ist euer Agent noch nicht ausgelevelt. Im Endgame wollen drei Spezialisierungen ausgebaut werden. Wir geben einen Überblick.

Von: André Linken & Matthias Dammes

Um euch das Endgame des Online-Shooters *The Division 2* möglichst schmackhaft zu machen, haben sich die Entwickler eine Besonderheit einfallen lassen, die es im Vorgänger noch nicht gab: die Spezialisierungen. Wie es der Name bereits verrät, ermöglichen sie es euch, den Spielstil in einem gewissen Rahmen zu spezialisieren und ihm somit eine etwas individuellere Note zu verpassen. Jede Spezialisierung bekommt dazu einen eigenen Talentbaum sowie eine mächtige Spezialwaffe spendiert. Diese benötigen besondere Munition, die sehr begrenzt ist und die ihr nur als Drop von Gegnern erhalten könnt. Die Wahrscheinlichkeit für einen Drop steigert ihr unter anderem, wenn ihr Gegner unter bestimmten Bedingungen ausschaltet. Was es rund um die Spezialisierungen sonst noch zu beachten gibt, wie ihr sie freischaltet und was Zerstörungsexperte, Überlebensspezialist und Präzisionsschütze jeweils auszeichnet, lest ihr in diesem Guide. Wir beschreiben auch, wie ihr an die Spezialisierungspunkte kommt, um euren Talentbaum auszubauen. ❑

SO SCHALTET IHR DIE SPEZIALISIERUNGEN FREI

Bevor wir uns den Details zuwenden, müssen wir natürlich erst mal erklären, wie ihr die Spezialisierungen überhaupt freischaltet. Denn selbst wenn ihr die Maximalstufe 30 erreicht, habt ihr noch nicht umgehend Zugriff darauf. Zunächst müsst ihr nämlich einige Bedingungen erfüllen. So gilt es, drei bestimmte Stützpunkte auf der Karte anzugreifen und erfolgreich einzunehmen beziehungsweise abzuschließen. Dabei handelt es sich ganz konkret um „District Union Arena", „Roosevelt Island" und „Capitol". Außerdem müsst ihr zwingend den Weltrang 1 erreichen. Habt ihr das alles geschafft, kehrt ihr zur Operationsbasis zurück. Direkt neben dem Quartiermeister erhaltet ihr dann die Möglichkeit, eine von insgesamt drei Spezialisierungen freizuschalten.


Nach Abschluss der Kampagne nehmen wir im Weißen Haus unsere neue Spezialwaffe in Empfang.

DAS BIETET DER PRÄZISIONSSCHÜTZE

Eine von den drei Spezialisierungen ist der Präzisionsschütze. Wie es der Name bereits erahnen lässt, steht hierbei der ebenso geschulte wie präzise Umgang mit Waffen im Vordergrund. Das zeigt sich schon alleine an der Spezialwaffe, die ihr erhaltet: das TAC-50-C-Scharfschützengewehr mit 0.50er-Kaliber. Des Weiteren könnt ihr auf Blendgranaten zum Ablenken von Gegnern und eine Drohe zum Scannen von Feinden zurückgreifen. Wer gerne aus der Distanz agiert und Kopfschüsse verteilt, dürfte mit dieser Spezialisierung die richtige Wahl treffen. Des Weiteren könnt ihr den Gewehrschaden erhöhen, was sich ebenfalls für Kämpfe aus mittlerer und großer Distanz eignet. Doch aufgrund einiger spezieller Perks ist der Präzisionsschütze auch beim Einsatz anderer Waffen sehr interessant. So könnt ihr nicht nur den Kopfschussschaden erhöhen, sondern auch das allgemeine Tempo zum Nachladen sowie die Präzision und Stabilität. Das kommt allen Waffengattungen sehr zugute.



Im Talentbaum des Präzisionsschützen schaltet ihr unter anderem Spähdrone und Blendgranate frei.



Die Spezialwaffen wie das TAC-50 sind einzigartige und mächtige Items, die es nicht als Loot gibt.

DAS BIETET DER ZERSTÖRUNSGEXPERTE

Wer sich lieber etwas mehr ins Getümmel stürzt und es ordentlich krachen lassen möchte, kann mit dem Zerstörungsexperten nicht allzu viel falsch machen. Der Name ist dabei Programm: Als spezielle Waffe erhält er den Mehrfachgranatwerfer M32A1, der große Projektile samt enormem Flächenschaden abfeuert – ideal, um größere Gegnergruppen und Elite-Einheiten zu attackieren. Außerdem kann er Sprenggranaten mit sich führen, die den Gegnern Blutungsschaden zufügen. Auf Wunsch ist es ihm sogar möglich, ein kleines Artilleriegeschütz aufzustellen, das explosive Geschosse auf ein von euch anvisiertes Gebiet abfeuert und die Thematik dieser Spezialisierung sehr gut unterstreicht. Des Weiteren bringt er klassische „Tank-Fähigkeiten“ mit sich, die ihn unter anderem vor kritischen Treffern schützen und mehr Resistenz gegen Brandeffekte verleihen. Hinzu kommen Buffs beim Einsatz von Maschinenpistolen und leichten Maschinengewehren. Der Zerstörungsexperte kann vor allem in einer Gruppe besonders glänzen, da er dort sein volles Potenzial entfalten kann. Er eignet sich eher nicht für Spieler, die lieber etwas vorsichtiger im Kampf agieren wollen.



Beim Zerstörungsexperten dreht sich alles um Explosionen. So erhaltet ihr im Talentbaum unter anderem das Artilleriegeschütz.

DAS BIETET DER ÜBERLEBENSSPEZIALIST

Die dritte Spezialisierung in *The Division 2* stellt den Survival-Aspekt in den Vordergrund. Mit der Armbrust samt Explosivbolzen verfügt der Überlebensspezialist über die wohl außergewöhnlichste Waffe im Spiel, die einige Besonderheiten mit sich bringt. So könnt ihr sie stets mit nur einem Projektil laden, was sie jedoch durch die enorme Sprengkraft wieder ausgleicht. Hinzu kommen die Brandgranaten, die bei der Gegnerkontrolle sehr hilfreich sind. Die größte Stärke dieser Spezialisierung liegt jedoch ganz klar bei den Survival-Elementen. Die Perks verleihen dem Charakter nicht nur erhöhten Schutz gegen Elite-Einheiten, sondern verstärken auch seine Heilfähigkeiten. Eine davon ist beispielsweise seine Flicker-Erweiterung, die aus der eigentlich offensiv ausgerichteten Suchermine eine Heilungsmine macht, die dem anvisierten Kameraden automatisch folgt. Da ihr gleichzeitig deren Abklingzeit reduzieren könnt, kommt sie in Gefechten ziemlich oft zum Einsatz. Des Weiteren verstärkt ihr mithilfe der Perks den Schaden von Sturmgewehren und Schrotflinten, um auch abseits der Armbrust ordentlich austeilen zu können. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der Überlebensspezialist der klassische Supporter ist, der aber auch im Alleingang einiges bewegen kann.



Der Überlebensspezialist bekommt zusätzlich Heiloptionen und Boni für die ganze Gruppe.

SO BEKOMMT IHR SPEZIALISIERUNGSPUNKTE

Um die einzelnen Perks überhaupt aktivieren beziehungsweise freischalten zu können, benötigt ihr Spezialisierungspunkte. Die fallen allerdings nicht einfach vom Himmel, sondern gibt es lediglich als Belohnung für bestimmte Aktivitäten. Dazu zählt unter anderem der erfolgreiche Abschluss von Stützpunkten. Außerdem könnt ihr Kopfgeldeinsätze abschließen, was euch ebenfalls einige Punkte einbringt. Auch die Einnahme von Kontrollpunkten, die mindestens auf Alarmstufe 4 stehen, lohnt sich in dieser Hinsicht. Hinzu kommen die täglichen und wöchentlichen Einsätze sowie zufällige Belohnungen aus den Feldkisten. Ganz wichtig: Ihr erhaltet die Punkte stets nur für die aktuell aktive Spezialisierung. Es gibt demnach keinen gemeinsamen „Punkte-Pool“, aus dem ihr schöpfen und nach Belieben verteilen könnt. Um also den Überlebensspezialisten zu verbessern, müsst ihr ihn auch aktiv spielen. Glücklicherweise könnt ihr euch in *The Division 2* nicht „verskillen“. Wenn ihr eure bereits vorhandenen Punkte in einer Spezialisierung anders verteilen wollt, könnt ihr sie auf Knopfdruck und ohne zusätzliche Kosten einfach zurücksetzen.



Spezialisierungspunkte sammelt ihr bei verschiedenen Aktivitäten wie zum Beispiel den täglichen Projekten.



Jede Spezialisierung hat ihren eigenen, von den anderen Spezialisierungen unabhängigen Punkte-Pool.

In späteren Szenarien ist auch im Luftraum einiges los. Hier zum Beispiel schwirrt ein Passagierjet durchs Bild. Im Hintergrund patrouilliert ein Luftschiff der Polizei.

Tropico 6

Genre: Aufbaustrategie
Entwickler: Limbic Entertainment
Publisher: Kalypso
Erscheinungsdatum: 29. März 2019
Preis: ca. € 45,-
USK: ab 12 Jahren

Kaum ein Strategiespiel hat so viele Entwicklerwechsel durchgemacht wie *Tropico*. Nachdem Haemimont die letzten drei Teile verantwortete, reifte *Tropico 6* beim deutschen Studio Limbic Entertainment heran. Was die Aufbausimulation „made in Hessen“ kann, verrät unser Test.

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Gebäude hochziehen, Produktionsketten in Gang setzen, die Forderungen verschiedener Fraktionen im Auge behalten und nebenbei den Diktator raushängen lassen, der seine Bürger entweder bauchpinselt oder schikaniert: Als das allererste *Tropico* im Jahr 2001 erschien, fand es riesigen Anklang. Zu Recht, denn im Gegensatz zu manch anderem, eher nüchtern präsentierten Aufbauspiel jener Zeit würzte Entwickler PopTop Software (heute Teil von Firaxis) das Spielprinzip mit einer deftigen Prise schwarzem Humor und einem überaus schwungvollen Soundtrack.

Knapp 18 Jahre ist das nun her. Das Erstaunliche dabei: Obwohl die Marke seitdem gleich mehrfach den Entwickler wechselte und immer wieder neue Ansätze verfolgte, hat sie sich wacker gehalten und zum gewissen Grad sogar Kultstatus erreicht. Vor allem die letzten drei Werke aus der Feder der bulgarischen Strategiespiel-Profis von Haemimont Games (*Tzar*, *Surviving Mars*, *Victor Vran*) stehen bei der Community weiterhin hoch im Kurs und wurden über die Jahre hinweg mit jeder Menge Erweiterungen versehen.

Für *Tropico 6* durfte nun allerdings ein neuer Entwickler ran. Genauer gesagt das in Hessen ansässige Studio Limbic Entertainment, welches sich unter anderem aus zahlreichen *Anno*-Veteranen zusammensetzt, die früher bei Sunflowers arbeiteten. Doch was genau bedeutet das jetzt eigentlich für die nächste Amtszeit von Diktator El Presidente? Inwiefern profitiert die Marke vom Wechsel zur Unreal Engine 4? Und ganz wichtig: Bringt Limbic wirklich frischen Wind in die Reihe oder passt man Altbewährtes einfach nur an? All das und mehr konnten wir anhand der Testversion herausfinden, mit der wir weit mehr als 30 Stunden verbracht haben.



Durchblick: Grafische Overlays helfen euch unter anderem dabei, im Handumdrehen herauszufinden, wo sich die verschiedenen Ressourcen-Vorkommen eines Szenarios befinden.

Freibeuter an die Front! In der zweiten Mission müsst ihr jede Menge Piratenschiffe entsenden, um an dringend benötigte Rohstoffe zu gelangen, die nicht auf eurer steinigen Insel wachsen.

Das Cyber-Operationszentrum ist eure Spionage-Allzweckwaffe in der Moderne. Genau wie die Piratenbucht sammelt es Raid-Punkte, die ihr dann unter anderem für den Klau von Weltwundern einsetzen könnt.

Neue Kampagnen-Struktur

Zur Erinnerung: *Tropico 5* folgt einer chronologisch zusammenhängenden Kampagne, in der ihr in die Rolle von Vollzeit-Diktator El Presidente schlüpft und dessen Inselnation über vier Zeitepochen hinweg zu weltweitem Ruhm verhelft. *Tropico 6* geht in eine ähnliche Richtung, wandelt das Prinzip allerdings ein bisschen ab. Statt nämlich alle Missionen strikt aneinander zu reihen und mit einem roten Erzählfaden zu verbinden, skizzieren die Macher einschneidende Ereignisse aus dem Leben von El Presidente und seinem treuen Berater Penultimo.

Gleich im ersten Auftrag etwa erfahren wir, wie sich das Chaos-Duo in der Kolonialzeit kennenlernte und wie es ihm gelang, der britischen Krone – finanziert durch Goldschmuggel in Kokosnüssen (!) – die Unabhängigkeit zu erklären. Völlig schräg! Und eine tolle Möglichkeit, sich mit der wohl wichtigsten Gameplay-Neuerung in *Tropico 6* auseinanderzusetzen: dem Inselkonzept. Denn im Gegensatz zu vorherigen Serienablegern verwaltet ihr in *Tropico 6* nicht mehr nur ein einziges, geografisch eigenständiges Eiland, sondern in der Regel mehrere, unabhängige Inseln. Diese wiederum befinden sich auf ein und derselben Karte und wollen nun clever miteinander verbunden werden, damit Rohstoffe effizient von A nach B gelangen. Erst dann können die verschiedenen Produktionsketten sinnvoll ineinandergreifen.

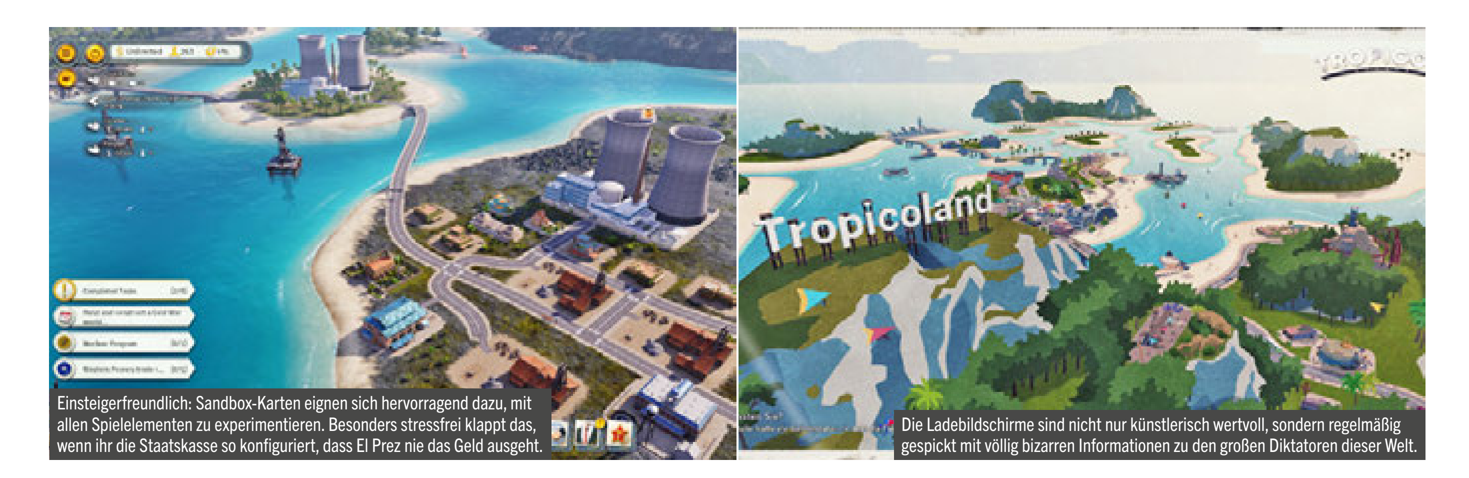
Ein Beispiel: In der Mission „Höhere Gewalt" muss „El Prez" am Fuße eines brodelnden Vulkans Goldnuggets schürfen und diese dann zu Wucherpreisen an den durchgeknallten Achsenmacht-General Erich von Strohm exportieren. Das Problem dabei: Die ressourcenreiche Vulkaninsel befindet sich im Zentrum der Karte, ist kaum bebaubar und weist anfangs keinerlei Verbindungen zu den übrigen Inseln der Map auf.

Da sich jedoch genau hier unsere Ausgangsstadt samt Exporthafen befindet, kümmern wir uns erst einmal um die passende Infrastruktur, bauen Brücken und Transporthäfen. Typisch für die *Tropico*-Reihe und auch hier nicht anders: Das Mikromanagement der einzelnen Tropicans übernimmt die KI, wir sorgen lediglich für die passenden „Rahmenbedingungen".

Schön gemacht: Im Verlauf der über 30-stündigen Kampagne wird das Inselkonzept immer wieder neu variiert. Dank kostspieliger Tunnel zum Beispiel können eure Bewohner schon bald riesige Bergmassive zeiteffizient durchkreuzen. In der Neuzeit gesellen sich zudem Bus- und U-Bahn-Linien hinzu. Oder wie wäre es mit Seilbahn-Anlagen? Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, verbinden diese beispielsweise Hotelkomplexe mit antiken Sehenswürdigkeiten, die sich häufig auf Berggipfeln oder in schwer zugänglichen Canyons befinden.

Ein schriller Auftrag jagt den nächsten

Doch zurück zur Missionsstruktur: Kaum die Aufwärm-Mission abgehakt, habt ihr sogleich Zugriff auf



Einsteigerfreundlich: Sandbox-Karten eignen sich hervorragend dazu, mit allen Spielelementen zu experimentieren. Besonders stressfrei klappt das, wenn ihr die Staatskasse so konfiguriert, dass El Prez nie das Geld ausgeht.

Die Ladebildschirme sind nicht nur künstlerisch wertvoll, sondern regelmäßig gespickt mit völlig bizarren Informationen zu den großen Diktatoren dieser Welt.

Jedes Weltwunder geht mit eigenen Boni einher. Die prächtige Hagia Sophia etwa verhindert, dass eure Tropicans an schlechter Gesundheitsversorgung sterben.

mehrere neue Missionen, die sich nun in beliebiger Reihenfolge angehen lassen und allesamt mit witzigen Ideen begeistern. In „Tropicoland“ etwa streben El Presidente und Penultimo danach, ein Weltklasse-Baseballteam auf die Beine zu stellen. Sportler-Entführungen und andere zwielichtige Mittel nehmen sie dafür gerne in Kauf!

Oder nehmen wir „Piratenkönig“. Ausgangspunkt dieser Mission ist ein von hohen Bergketten umringtes Atoll irgendwo vor den azurblauen Küsten Tropicos. Der Ort mag abgelegen und idyllisch klingen, zum Anbau gewinnbringender Exportgüter ist er allerdings kaum zu gebrauchen. Da ihr jedoch genau diese Güter benötigt, um Lord Roger Wyndham – den gerissenen Handlanger der britischen Krone – zufriedenzustellen, müsst ihr ins Freibeuter-Business einsteigen. Sprich: Piratenbuchten aufbauen und Schiffe entsenden, die dann zu Raubzügen aufbrechen und genau diese Dinge besorgen. Kennt man im Ansatz aus *Tropico 2*, ist hier allerdings noch deutlich vielfältiger.

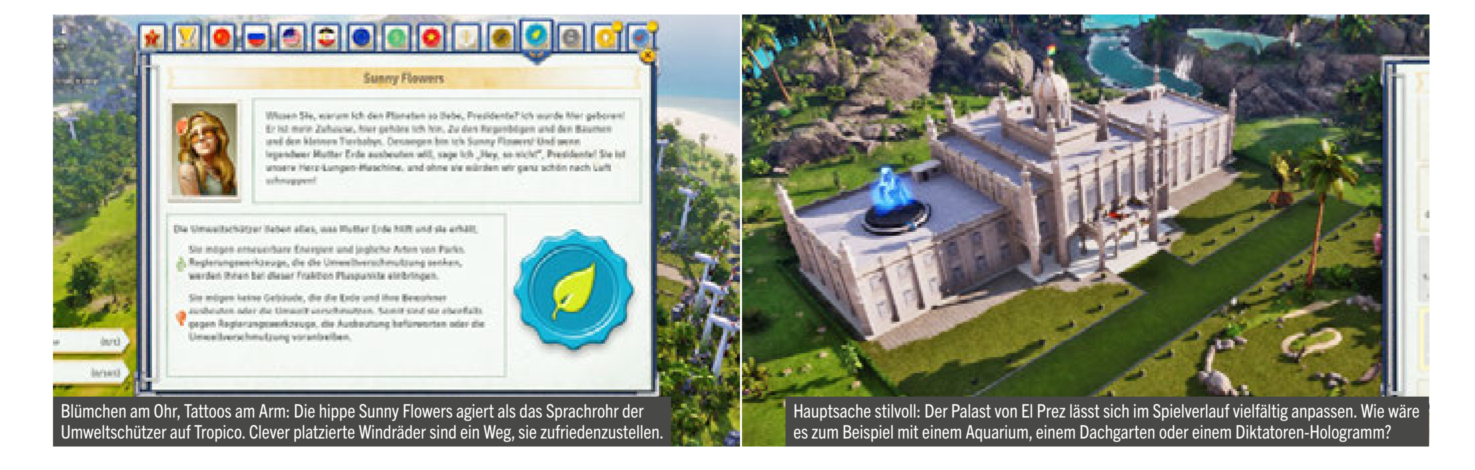
Besonders spannend: Nebst Rohstoffen wie Holz, Gold oder Obst könnt ihr mithilfe eines Raubzugs sogar Weltwunder anderer Nationen stibitzen, die euch dann wiederum zahlreiche Boni gewähren. Thront beispielsweise die amerikanische Freiheitsstatue in eurer Hafeneinfahrt, sind neue Einwanderer bei ihrer Ankunft auf Tropico zu 100 Prozent zufrieden mit dem, was El Presidente so treibt. Neuschwanstein hingegen gewährt zahlreiche Tourismus-Boni, während das englische Stonehenge unter anderem für ausuferndes Baumwachstum und sinkende Umweltverschmutzung sorgt. Aber auch die Große Pyramide von Gizeh direkt neben dem Präsidentenpalast zahlt sich schnell aus, denn so steigert ihr den Arbeitseifer eurer Bautrupps um satte 50 Prozent – um nur einige der vielen verrückten Weltwunder-Boni zu nennen.

Wichtig: Bevor ein neues Wunder mittels Helikopter-Staffel nach Tropico eingeflogen wird, müsst ihr über bestimmte Gebäude nicht nur jede Menge Beutepunkte generieren, sondern auch bestimmte Zusatzherausforderungen meistern, die sich meist durch das Sammeln bestimmter Ressourcen bewältigen lassen.

Probleme, Presidente? Unsere Agenten regeln das!

Epochenspezifisch dient die Raubzug-Mechanik aber nicht nur zur Beschaffung von Rohstoffen und Weltwundern, sondern auch dazu, den zahlreichen Fraktionen des Spiels eines auszuwischen. Schwächelnden Urlauberzahlen etwa kommen findige Diktatoren mit einem professionellen Hackerteam bei, das – ganz bequem aus dem Cyber-Operationszentrum heraus – fingierte Hotelbewertungen ins Internet stellt. Oder aber noch nicht erforschte Technologien stiehlt und Exportpreise manipuliert. Ziemlich witzig!

Apropos witzig. Serientypisch wird natürlich auch in *Tropico 6* immer wieder herzhaft geschmunzelt. Hauptgrund hierfür sind die



Blümchen am Ohr, Tattoos am Arm: Die hippe Sunny Flowers agiert als das Sprachrohr der Umweltschützer auf Tropico. Clever platzierte Windräder sind ein Weg, sie zufriedenzustellen.

Hauptsache stilvoll: Der Palast von El Prez lässt sich im Spielverlauf vielfältig anpassen. Wie wäre es zum Beispiel mit einem Aquarium, einem Dachgarten oder einem Diktatoren-Hologramm?

Größenwahnsinnig! Im späteren Spielverlauf schickt El Presidente sogar Space-Shuttles ins Weltall. Die dazugehörige Startanimation ist eine Augenweide.

mit viel Wortwitz verfassten Dialogboxen, die euch an praktisch jeder Ecke begegnen. Seien es nun die haarsträubenden Forderungen der komplett terminfixierten EU-Botschafterin Eline Dupont, die wirren Anekdoten eures Beraters Penultimo oder die „heiligen Anliegen" von Kirchenvertreterin Schwester Francesca vom Orden des Heulenden Schädels – das Autorenteam hat seine Hausaufgaben gemacht und scheut sich zudem nicht, aktuelle politische Themen durch den Kakao zu ziehen. Seitenhiebe auf den amtierenden US-Präsidenten inklusive!

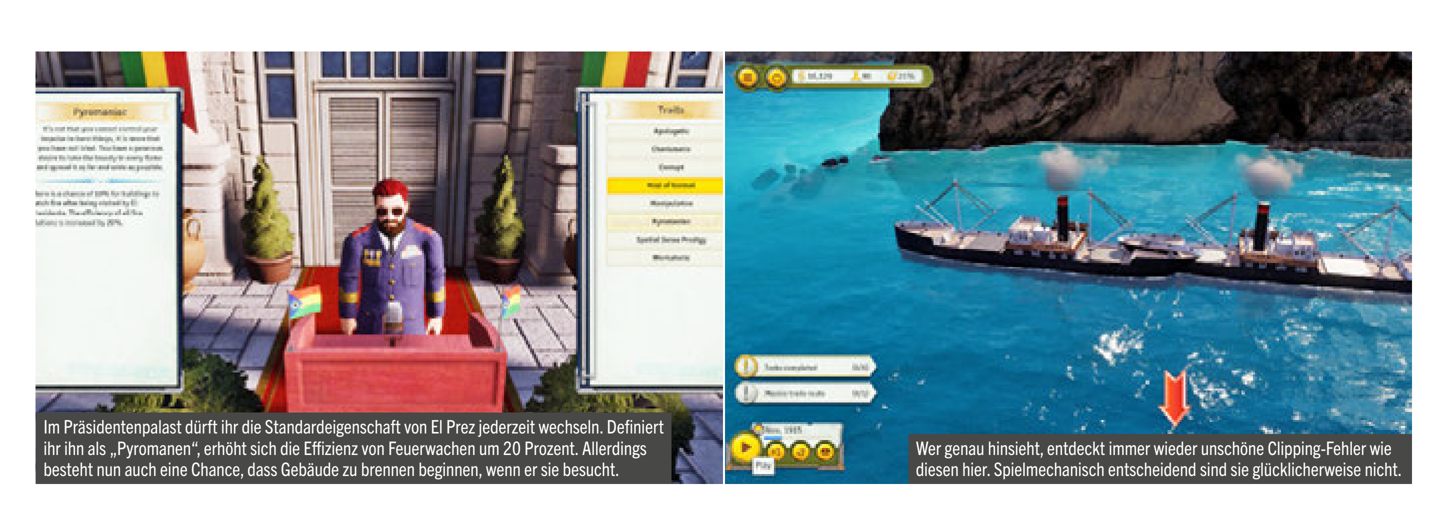
Schön zudem, dass wichtige Dialoge und Zwischensequenzen allesamt vertont sind und Limbic dafür zahlreiche talentierte Sprecher verpflichtete, die den schwarzen Humor auch akustisch gut rüberbringen. Hört man ganz genau hin und vergleicht die deutsche mit der englischen Fassung, fällt gleichwohl auf, dass einige wenige Synchronsprecher im Englischen noch engagierter bei der Sache sind als ihre deutschen Kollegen. Dies gilt im Speziellen für Erich von Strohm sowie Lord Roger Wyndham, sie stechen in der englischen Synchro wirklich heraus. Im Deutschen aber will der Funke zumindest bei diesen Persönlichkeiten nicht zu 100 Prozent überspringen.

Grundsolides Interface

Ein motivierendes Aufbaustrategiespiel ist immer nur so gut wie die zugrunde liegende Benutzeroberfläche. Die gute Nachricht: Auch diesbezüglich leistet sich *Tropico 6* kaum Schnitzer und überzeugt mit einem sinnvoll gegliederten Interface, das fast überall praktische Tooltipps bereithält und für die meisten wichtigen Befehle Tastatur-Abkürzungen anbietet. Dazu gesellt sich ein konstant aktualisierter Benachrichtigungsbereich, der alle wichtigen Insel-Entwicklungen in Echtzeit auflistet.

Nicht zu vergessen die praktische Overlay-Ansicht: Einfach kurz öffnen, schon seht ihr anhand von roten, gelben, orangen und grünen Schattierungen, wo der Schuh drückt – oder eben auch nicht. Laufen beispielsweise die Umweltschützer Sturm, weil ihr Industriezweige nach einem Ära-Wechsel nicht modernisiert habt, erkennt ihr die betroffenen Betriebe blitzschnell mithilfe des Verschmutzungs-Overlays. Aber auch Probleme in der Gesundheits-, Nahrungsmittel- oder „Glaubens"-Versorgung sowie Orte, die sich für bestimmte Plantagentypen besonders gut eignen, sind dank dieser Übersicht blitzschnell identifiziert.

Nicht minder praktisch ist der sogenannte Almanach. Hier schlüsselt das Spiel unter anderem die Zufriedenheitswerte für wichtige Faktoren wie Spaß, Wohnen, Arbeit, Freiheit, Sicherheit usw. im Detail auf und bietet Direktverknüpfungen zu den verschiedenen Gebäuden an, die damit in Zusammenhang stehen. Ebenfalls prima: Wollt ihr bestimmte Arbeitsmodi eines Gebäudes für alle Bauwerke dieses Typs auf der Karte anpassen, genügt es, beim Auswählen die „STRG"-Taste gedrückt zu halten.



Im Präsidentenpalast dürft ihr die Standardeigenschaft von El Prez jederzeit wechseln. Definiert ihr ihn als „Pyromanen", erhöht sich die Effizienz von Feuerwachen um 20 Prozent. Allerdings besteht nun auch eine Chance, dass Gebäude zu brennen beginnen, wenn er sie besucht.

Wer genau hinsieht, entdeckt immer wieder unschöne Clipping-Fehler wie diesen hier. Spielmechanisch entscheidend sind sie glücklicherweise nicht.



Habt ihr eine Mission im Kampagnenmodus abgehakt, folgt ein letzter Kameraüberflug über das Szenario, während Berater Penultimo weitere Anekdoten zum Besten gibt.

Dennoch: Für zukünftige Programm-Updates würden wir uns wünschen, dass Limbic hier und dort noch weiter nachbessert. Eine Option, um Menüs auf Knopfdruck transparent zu schalten, wäre zum Beispiel eine praktische Ergänzung. Gleiches gilt für einen etwas komfortableren Straßenbau. Denn vor allem beim Anlegen von Kreuzungen und engen Kurven ist trotz eingeblendetem Infofenster nicht immer optimal ersichtlich, warum der dazugehörige Cursor rot aufleuchtet. Die Folge: Nicht selten ertappen wir uns dabei, wie wir solche Straßenabschnitte erst einmal komplett abreißen, um sie dann noch einmal neu zu verlegen.

Vielseitigkeit ist Trumpf

Ressourcen erschließen, Warenketten optimieren, Transportwege verkürzen – bereits in den ersten Spielstunden haben erfolgreiche Diktatoren alle Hände voll zu tun. Doch das ist erst der Anfang, denn mit jeder freigeschalteten Epoche wächst die Zahl der verfügbaren Gebäude und Handlungsoptionen. In späteren Missionen zum Beispiel müsst ihr euch immer häufiger mit den verschiedenen Arbeitsmodi eines Gebäudes auseinandersetzen und dabei abwägen, welche Synergieeffekte in der aktuellen Spielsituation wirklich Sinn ergeben. Im Falle einer Zigarrenfabrik zum Beispiel könnt ihr nebst dem Standard-Arbeitsmodus die Option „Rollin', Rollin', Rollin'" anwählen. Das senkt dann zwar die Zigarrenproduktion um ca. 25 Prozent, steigert im Gegenzug aber die Effizienz angrenzender Yachtclubs und Banken um zehn Prozent.

Nicht vernachlässigen solltet ihr darüber hinaus die Möglichkeiten, die sich durch das Politiksystem ergeben. Angefangen bei Fragen zum Wahlrecht und Militär über Aspekte wie Arbeitsmarktpolitik und Ökologie bis hin zu aktuellen Themen wie Auswanderung und Medienfreiheit – in insgesamt zwölf verschiedenen Kategorien dürft ihr (sofern schon erforscht) zwischen drei Ansätzen wählen. Doch Obacht: Die Folgen lassen meist nicht lange auf sich warten. Schreibt ihr beispielsweise die freie Ehe in der Verfassung nieder, erhöht sich die globale Freiheit sowie der Gesamt-Tourismusindex um jeweils fünf Punkte. Gleichzeitig jedoch sackt euer Ruf bei der Religions-Fraktion um 20 Punkte ab. Sofern also mal wieder eine Wahl bevorsteht und viele Bürger dieser Gruppierung anhängen, hättet ihr beim nächsten Urnengang ein nicht zu unterschätzendes Problem.

Nicht unerwähnt bleiben soll auch der Broker. Diese gänzlich neue Tropico-Persönlichkeit liebt euer Schweizer Nummernkonto und macht euch immer wieder interessante, wenn auch zeitlich begrenzte Angebote. Beispielsweise kommt ihr auf diesem Weg deutlich günstiger an neue Technologien. Eine nette Gameplay-Ergänzung, die vor allem Neulingen entgegenkommt und dem Schweizer Nummernkonto endlich einen praktischen Nutzen zuweist.

Womit wir wiederum beim Themenkomplex Balancing wären. Dieses wirkte im Test im Vergleich zur Beta-Fassung in jedem Fall besser austariert, hatte aber hin und wieder noch mit seltsamen Schwankungen zu kämpfen. Auffällig: Speziell beim Thema Wohnen schien die im Hintergrund laufende Simulation nicht immer rund zu laufen. Warum zum Beispiel ziehen es Tropicans vor, in schäbigen, heruntergekommenen Wellblechhütten zu hausen, obwohl laut Statistikfenster praktisch alle Bürger einen Job



Optisch macht *Tropico 6* einiges her. Achtet zum Beispiel mal auf den Dampf hinten im Vulkangebirge, die Brandung an der Küste oder die abgekühlten Lava-Sedimente vor der Insel.

Zwar halten sich Slapstick-Animationen in Grenzen, dafür spickten die Entwickler die Umgebung immer wieder mit witzigen Details. Man beachte den steinernen Diktator-Kopf oben rechts im Bild.



Wasser marsch! Wenn's brennt, rückt die Feuerwehr an und beginnt sofort mit den Löscharbeiten. Jeder Tropican lässt sich dabei genau beobachten.

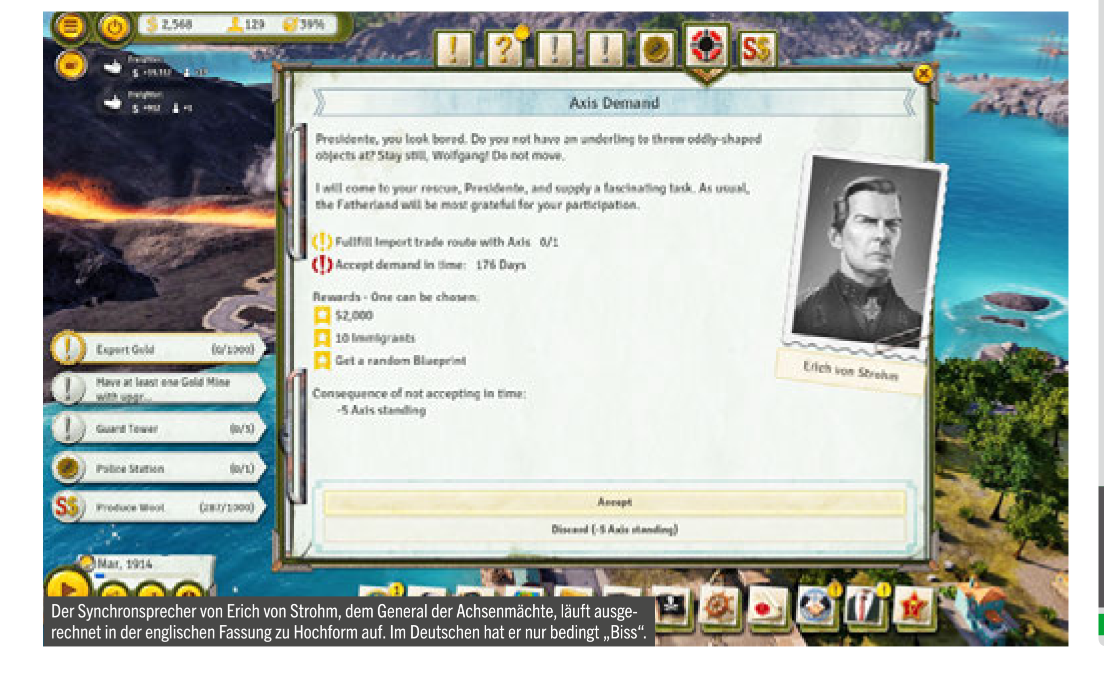
haben und der Wohnungsmarkt zudem eine ganze Reihe an Unterkünften anbietet, für die El Presidente keine Miete verlangt? Tipp für alle, die es selbst überprüfen wollen: Das Gratis-Wohnen lässt sich über einen speziellen Arbeitsmodus der Baracken einstellen.

Schade zudem, dass es nicht möglich ist, tiefer in die Logistikabläufe einzugreifen und ausgewählten Warentypen individuelle Prioritäten zuzuweisen. Zugegeben, bei Nahrungsmitteln kann man ein Häkchen entfernen und damit den lokalen Konsum unterbinden. Sollen aber beispielsweise alle im Sägewerk produzierten Holzplanken ab sofort nur noch auf einer ganz bestimmten Insel der Karte landen, kann man diesen Wunsch nicht direkt an die Transportbüros weitergeben.

Ohren- und Augen-Freuden

Einen nach oben gereckten Daumen gibt's für die Präsentation. Der Soundtrack geht bereits im Hauptmenü sofort ins Ohr und verbreitet umgehend gute Laune. Richtig klasse – ebenso wie die Idee, dass YouTuber/Twitch-Streamer im Optionsmenü einfach ein Häkchen setzen und auf diese Weise nur noch Musik abgespielt wird, die lizenzrechtlich keine Probleme bereitet.

Visuell lässt *Tropico 6* ebenfalls kaum etwas anbrennen. Im Gegenteil: Die Unreal Engine 4 läuft – mal abgesehen von wiederkehrenden Clipping-Fehlern – tadellos und überzeugt mit einer sehr plastischen Landschaftsdarstellung, toller Weitsicht, hohen Bildraten, gelungenen Echtzeitschatten und netten kleinen Details. Durchs Wasser gleitende Haie, schnorchelnde Touristen, emsige Feuerwehrmänner, patrouillierende Palastwachen – hier gibt's einiges zu sehen. Ein Feuerwerk an Slapstick-Animationen wie bei Segas *Two Point Hospital* solltet ihr allerdings nicht erwarten. ❑



Der Synchronsprecher von Erich von Strohm, dem General der Achsenmächte, läuft ausgerechnet in der englischen Fassung zu Hochform auf. Im Deutschen hat er nur bedingt „Biss".

MEINE MEINUNG

Benedikt Plass-Fleßenkämper

„Sehr unterhaltsame, aber nicht fehlerfreie Aufbausimulation."

Ihr habt noch nie ein *Tropico* gespielt? Dann vorab gleich eine ernst gemeinte Warnung: Obwohl das Gebotene hier und dort noch mit kleineren Gameplay- und Balancing-Wehwehchen zu kämpfen hat, liefert Limbic Entertainment unterm Strich einen echten Zeitfresser ab, dessen 15 teils irrwitzige Storymissionen euch tagelang bei Laune halten werden. Denn die neue Insel-Mechanik sorgt für spannende Herausforderungen, der Klau von Weltwundern fügt sich harmonisch ein, der schwarze Humor ist gewohnt witzig und auch technisch kann sich *Tropico 6* dank Unreal Engine 4 definitiv sehen lassen. Dass Limbic das Dynastie-Feature aus Teil fünf verbannte, die schicken Palast-Individualisierungen keinen spielerischen Nutzen zeigen und die Transport-Logistik so wenig Flexibilität zu bieten hat, gibt dagegen Punktabzug. Gleiches gilt für die recht unspektakulär präsentierten Wahlkampfreden sowie die kaum relevante Militär-Komponente. Davon abgesehen aber ein feiner *Tropico*-Einstand von Limbic, mit dem auch Serienkenner ihren Spaß haben werden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Insel-Konzept sorgt für neue Herausforderungen und Möglichkeiten
- ➕ 17 Weltwunder mit praktischen Boni
- ➕ 15 schräge Missions-Geschichten
- ➕ Vier Zeitepochen, jede mit eigenen Gebäuden und Besonderheiten
- ➕ Schicke, gut skalierbare Optik
- ➕ Viel Wortwitz
- ➕ Recht komplexes Politiksystem
- ➕ Übersichtlich gehaltenes Interface mit vielen Komfortfunktionen
- ➖ Zu wenig Feintuning-Möglichkeiten bei der Logistik
- ➖ Dynastie-Konzept gestrichen
- ➖ Militär-Komponente eher dröge, mäßige Einheiten-KI
- ➖ Zu wenig Slapstick-Animationen
- ➖ Viele nervige Clipping-Fehler
- ➖ Palast-Upgrades spielerisch nutzlos
- ➖ Crossplay zwischen PC und Konsole später nicht geplant



Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games/Skybound Entert.
Publisher: Skybound Entert.
Erscheinungsdatum: 26. März 2019
Preis: ca. € 20,-
USK: ab 16 Jahren

Telltale's The Walking Dead
The Final Season

Wir haben das letzte Kapitel der Zombie-Saga gespielt und verraten euch, ob die Protagonistin Clementine das würdige Ende bekommt, das sie verdient.

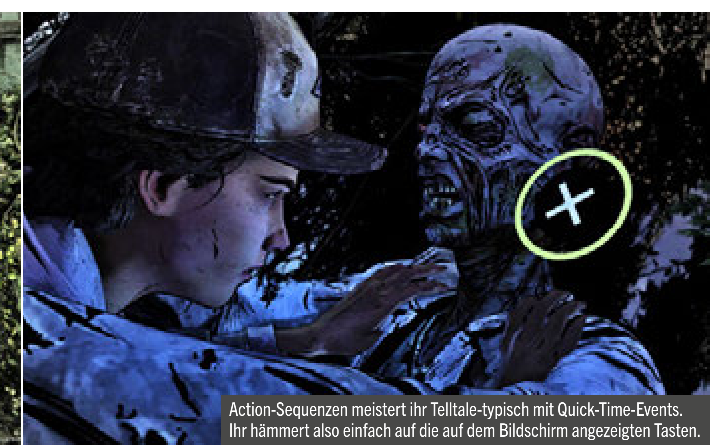
Von: Christian Dörre

Das Drama um Telltale Games ist bekannt: Die letzte Staffel *The Walking Dead* startete mit zwei Folgen, das Studio musste dann jedoch seine Pforten schließen und sämtliche Projekte einstellen. Nach einigem Hin und Her entschied sich Skybound Entertainment, das Produktionsstudio von dem *The Walking Dead*-Erfinder Robert Kirkman, dazu, die beiden übrigen Episoden der Staffel mit ehemaligen Telltale-Entwicklern fertigzustellen, um die Geschichte der Protagonistin Clementine zu einem würdigen Ende zu bringen. Und so viel schon mal vorweg: Das ist auf jeden Fall gelungen! Gerade die letzten beiden Folgen sind so gut, dass sie es qualitativ mit *Season 1* aufnehmen können

Viel Geflenne in der Penne

Die finale Staffel setzt einige Zeit nach den Geschehnissen in *The Walking Dead: Season 3 – The New Frontier* ein und präsentiert uns Clementine als noch mal reifere junge Frau. Doch auch Ziehsohn AJ ist ordentlich gewachsen und weiß trotz kindlicher Naivität mit einer Waffe umzugehen. Als bei dem Versuch, einen alten Bahnhofsposten zu plündern, etwas schiefgeht, werden die beiden von einer Gruppe Kinder und Jugendlicher gerettet, die sich in ihrer alten Schule vor den Zombiehorden verbarrikadiert haben. Die Lehrer sind schon lange gefressen worden oder abgehauen, sodass es keinen einzigen Erwachsenen mehr im Ericson Internat für Schwererziehbare gibt. Diese Gesellschaft von Überlebenden ist also ein bisschen anders als in den vorigen Teilen, obwohl hier natürlich der Kampf ums Überleben auch an erster Stelle steht. Obwohl Clem und AJ von den Kids aufgenommen werden, stellt sich jedoch bald heraus, dass einige Dinge im Argen liegen und so mancher ehemalige Ericson-Schü-


In den Dialogen dürft ihr wieder aus mehreren Antwortmöglichkeiten wählen. Gehorcht ihr diesem Schüler oder ebt ihr eine patzige Replik?


Action-Sequenzen meistert ihr Telltale-typisch mit Quick-Time-Events. Ihr hämmert also einfach auf die auf dem Bildschirm angezeigten Tasten.


Im Mittelpunkt der Story steht die Beziehung zwischen Protagonistin Clementine und ihrem Ziehsohn AJ. Die Staffel geizt nicht mit emotionalen Momenten.

ler etwas aufzuarbeiten hat. Zudem wird die Gegend von einer gewalttätigen Gruppe heimgesucht, die die Jugendlichen für einen Krieg mit einer anderen Siedlung zwangsrekrutieren will. Die erste Episode der Staffel zieht sich in der Mitte ein wenig, doch dann dreht *The Final Season* ziemlich auf. Die Geschichte wird gut, spannend sowie konsequent erzählt und bietet neben vielen splatterlastigen Action-Passagen auch wieder einige schöne ruhige Momente, in denen man die interessanten Charaktere kennenlernt. Zudem gibt es allerhand Anspielungen auf Dinge aus den vorigen Staffeln und euch erwarten einige Überraschungen. Vor allem die letzten beiden Episoden stechen hervor. Hier ist *The Walking Dead* wieder so wie die grandiose erste Staffel: kompromisslos, dramatisch und hochemotional. Clementines Geschichte bekommt hier ein mehr als würdiges Ende.

frische Ideen im gameplay

Wer in den letzten Jahren mal ein Telltale-Spiel gezockt hat, weiß natürlich, dass man von *The Final Season* nicht viel Gameplay erwarten sollte. Auch Clementines letztes Abenteuer ist eher eine spielbare Serie als ein klassisches Spiel. Dementsprechend gibt es eher wenige Passagen, in denen ihr euch frei in einem (kleinen) Areal bewegen könnt und zumeist den Ausweg aus einer brenzligen Situation finden müsst. Echte Rätsel erwarten euch aber nicht. Wer die Augen halbwegs nach den wenigen gekennzeichneten Hotspots offen hält, kommt meist innerhalb von wenigen Sekunden weiter. Ansonsten erwarten euch natürlich wieder Action-Passagen, die ihr meistert, wenn ihr die angezeigten Tasten(-kombinationen) drückt. Allerdings gibt es nun aber auch häufiger Szenen, in denen ihr mit der Waffe frei zielt oder ihr müsst den richtigen Moment abpassen, um eine Falle auszulösen. Zudem gibt es auch kleinere (sehr einfache) Stealth-Einlagen, in denen ihr beispielsweise dem Kegel eines Scheinwerfers ausweichen müsst. Das ist alles nicht der heilige Gameplay-Gral, wird aber von den Entwicklern passend genutzt, und so klein die neuen Elemente auch sind, sie sorgen zumindest für ein bisschen Abwechslung. Spielerisch ist auch die letzte Staffel von *The Walking Dead* sehr simpel, langweilig wurde uns aber trotzdem nie. Neben „Rätseln" und Action nehmen selbstverständlich auch wieder die Dialoge mit anderen Charakteren einen großen Stellenwert ein. Hier entscheidet ihr euch wie gewohnt zwischen verschiedenen Antwortmöglichkeiten, die durchaus euer Verhältnis zu der jeweiligen Person oder den Spielablauf verändern können. So viele Optionen, Wege und Lösungsmöglichkeiten wie in einem *Detroit: Become Human* gibt es natürlich nicht, aber immerhin ein wenig mehr als in vorherigen Telltale-Spielen. Besonders pikant ist zudem, dass ihr nun nicht nur für euch Entscheidungen fällt, sondern dass eure Worte und Taten eben auch den Charakter des kleinen AJ beeinflussen. Ihr könnt ihm immer wieder sagen, dass Töten schlecht ist, aber wenn ihr vor seinen Augen jeden abmurkst, der eure Vorräte nur anguckt, wird auch der Knirps immer skrupelloser und unberechenbarer. Dies sorgt dafür, dass man sich sein Verhalten nun genauer überlegt als in den letzten beiden Staffeln.

Comic-Look mit Makeln

Technisch ist auch die finale Staffel der Zombiegeschichte ein zweischneidiges Schwert. Der Titel sieht toll aus und glänzt mit kräftigen Farben sowie detailliert gestalteten Figurenmodellen, doch ab und an kommt es zwischendurch zu kleineren Rucklern und vor allem beim Nachladen zwischen zwei Szenen merkt man manchmal spürbar, wie die Framerate in die Knie geht. Abstürze gab es immerhin während unseres Tests keinen einzigen. Im Gegensatz zu anderen Telltale-Spielen gibt es in *The Final Season* sogar eine deutsche Vertonung. Die Synchronsprecher wurden allerdings teilweise etwas unglücklich ausgewählt und betonen manchmal auch falsch, sodass wir relativ schnell wieder auf das englische Original wechselten. Hier sei jedoch gesagt, dass die Untertitel oftmals wieder arg fehlerhaft sind und neben vielen Rechtschreibfehlern auch schon mal den Sinn des Gesagten verfälschen. Auch das ist typisch Telltale. ❑


Eure Entscheidungen formen AJs Charakter. Mordet und foltert ihr vor seinen Augen, wird der auch Knabe immer skrupelloser.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre

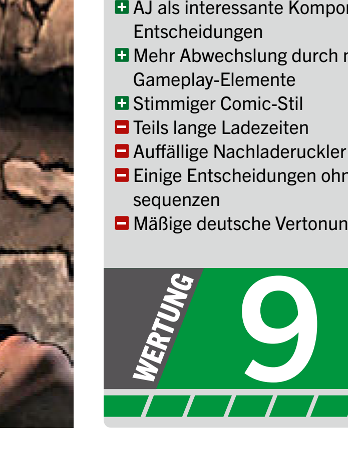


„Ein wirklich toller und würdiger Abschluss!"

Nach der ersten Episode war ich noch etwas skeptisch, doch zusammen mit dem Rest der Staffel sieht das glücklicherweise ganz anders aus. Ich habe Clementines Abenteuer von Anfang an begleitet und bin heilfroh, dass sie trotz des ganzen Mists, der hinter den Kulissen bei Telltale ablief, noch das Finale bekommen hat, das sie verdient. So viel Belanglosigkeit wie Telltale in den letzten Jahren auch oft abgeliefert hat, die letzte Staffel *The Walking Dead* haut wieder richtig rein und glänzt mit gut geschriebenen, interessanten Charakteren, einer spannenden Geschichte, einigen Überraschungen und einem furiosen sowie wunderbar emotionalen Finale. Da stört es mich auch nicht, dass technisch nicht alles rund läuft und das Gameplay gewohnt anspruchslos ist.

PRO UND CONTRA

- ⊞ Toll geschriebene, interessante Charaktere
- ⊞ Spannende Story mit einigen Überraschungen
- ⊞ Grandioses Finale
- ⊞ Mehr Auswirkungen auf Entscheidungen
- ⊞ AJ als interessante Komponente bei Entscheidungen
- ⊞ Mehr Abwechslung durch neue Gameplay-Elemente
- ⊞ Stimmiger Comic-Stil
- ⊟ Teils lange Ladezeiten
- ⊟ Auffällige Nachladeruckler
- ⊟ Einige Entscheidungen ohne Konsequenzen
- ⊟ Mäßige deutsche Vertonung



EINE KOLUMNE VON CHRISTIAN DÖRRE

Farewell, Telltale Games

EIN PERSÖNLICHER RÜCKBLICK



Chris blickt mit etwas Wehmut und zahlreichen Anekdoten auf ein Studio zurück, das ihm bei seiner bisherigen Redakteurslaufbahn stets ein treuer Begleiter war.

Am 26. März erschien die letzte Episode der finalen Staffel von *Telltale's The Walking Dead* und damit wurde auch endgültig das Kapitel Telltale Games geschlossen. Das Studio hatte zwar schon längst dichtgemacht und die beiden letzten Episoden des Adventures wurden unter der Leitung von Skybound von ehemaligen Telltale-Leuten entwickelt, doch für mich ist diese letzte Folge dann das tatsächliche Ende dieses Studios, das mir viele Stunden gute Unterhaltung sowie etliche emotionale Momente bescherte und mich während meiner bisherigen Redakteurslaufbahn stets begleitet hat. Ich möchte in dieser Kolumne gar nicht groß auf die anscheinend katastrophalen Zustände hinter den Kulissen des Studios und die ausstehenden Löhne der vielen Beschäftigten eingehen oder darüber schwadronieren, dass sich Telltale mit den gefühlt zigtausend erworbenen Lizenzen verhoben hat. Vielmehr möchte ich einen möglichst positiven Rückblick mit ein paar persönlichen Ankedoten wagen, in dem die harte Arbeit der zuständigen Entwickler gewürdigt wird. Trotz des ganzen (unfairen) Mists, der da passiert ist und von dem wir nun wissen, darf man nämlich nicht vergessen, dass das Telltale-Team auch klasse Spiele geschaffen hat. An einige dieser dramatischen und teils hochemotionalen Story-Ad-



The Walking Dead war Telltales Durchbruch. Der Titel sorgte nicht nur für eine größere Wahrnehmung, sondern auch zu einer Neustrukturierung des Studios.



Die Geschichte rund um die beiden hervorragenden Charaktere Clementine und Lee ist dramatisch, tragisch und zuweilen sogar herzzerreißend.



The Wolf Among Us glänzte mit herrlich verrückten Charakteren inmitten eines Märchen-Film-noir-Settings rund um den (gar nicht so) großen bösen Wolf.

„Ich schäme mich nicht, zu sagen, dass ich bei der letzten Episode ein paar Tränchen verdrücken musste.“

ventures werde ich mich wohl immer gerne zurückerinnern.

Rätsel und Humor

Zum ersten Mal in Berührung mit Telltale kam ich mit der ersten Season von *Sam & Max*, dem Reboot eines alten LucasArts-Adventures basierend auf der Comic-Vorlage von Steve Purcell. Das wusste ich damals aber gar nicht und auch Telltale war für mich ein unbeschriebenes Blatt. Als Student mit lahmem Rechner suchte ich einfach nur ein nettes Adventure, das mich vom Lernen abhalten konnte – und das hat es auf jeden Fall geschafft! *Sam & Max* war technisch altbacken, ruckelte auch auf PCs mit besserer Hardware und auch die Rätsel waren keine beinharten Kopfnüsse, die sich so mancher Genre-Veteran wohl gewünscht hätte, doch der Humor des Spiels war so wunderbar bescheuert, dass ich es direkt in mein verfettetes schwarzes Herz schloss. Allein die Episode *Abe Lincoln Must Die* bot so unglaublich viele Highlights, dass ich heute noch gerne mit einem Schmunzeln an den Wahlkampf gegen die böse Lincoln-Statue zurückdenke. Oder auch der Song im War-Room des Weißen Hauses, in dem die gesichtslosen Agenten plötzlich eine Musical-Nummer aufführen! Telltale hatte Ideen, das konnte man nicht abstreiten. Der Versuch des Studios, die altehrwürdige *Monkey Island*-Reihe weiterzuführen, war jedoch nicht ganz so kreativ. An die Originale, die ich zuvor nachgeholt hatte, kamen die neuen Episoden einfach nicht ran. So verschwand Telltale erst mal aus meiner Wahrnehmung.

Echte Emotionen

Ein paar Jahre später hörte ich dann, dass es ein echt gutes Episodenspiel zu *The Walking Dead* geben soll. Ich fand die TV-Serie damals richtig gut und da ich aufgrund weiterer erfolgreicher Ablenkungen immer noch erfolgloser Student mit viel Zeit war, startete ich meine PS3 – nach nur gefühlt zwei Stunden im furchtbar langsamen PlayStation Store war ich Besitzer des Season Pass. Zeitlich traf sich das sogar ziemlich gut, denn nur eine Woche nach dem Kauf sollte das Staffelfinale erscheinen. Hui, und das hatte es in sich.

Damals war mir persönlich schon klar, dass ich gerne mal im Games-Bereich – am liebsten als Redakteur bei einem Verlag – arbeiten möchte und ich suchte sowohl aufgrund meiner eigenen Vorliebe für gute Geschichten als auch für meine Hausarbeiten in der Uni nach Spielen, die zeigen, wozu das Medium Videospiel fähig ist: Games, welche die eigenen Fähigkeiten des Mediums geschickt nutzen. *Jurassic Park* von Telltale hatte ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht gespielt und wusste also nicht, dass viele Elemente daraus auch in *The Walking Dead* vorkamen. Quantic Dreams' *Heavy Rain* zeigte jedoch trotz zahlreicher Logiklöcher schon ganz gut, wie man Story mit Emotionen beim Spieler verbinden kann.

The Walking Dead haute mich dann echt um. Klar, die Steuerung bei freier Bewegung war hakelig, das Spiel ruckelte teilweise, besonders viel Gameplay war nicht vorhanden und spätestens beim zweiten Durchgang merkte man, dass die Entscheidungsfreiheit in vielen Fällen nur vorgegaukelt war, doch der Titel bot toll geschriebene Charaktere und eine echt gute, spannende, harte, dramatische Geschichte mit einigen Überraschungen und Wendungen. Besonders die Vater-(Zieh-)Tochter-Beziehung von Protagonist Lee und der kleinen Clementine war unfassbar toll gemacht und teilweise echt herzzerreißend. Ich schäme mich nicht, wenn ich sage, dass ich beim Abspann der letzten Episode tatsächlich ein paar Tränchen verdrücken musste. Telltale, die vorher mit herrlich bekloppten Ideen bei Point&Click-Adventures glänzten, schienen nun ihre wahre Berufung gefunden zu haben und dem Studionamen gerecht zu werden. Sie waren tolle Geschichtenerzähler, die genau wussten, wie sie Figuren darstellen müssen und wie sie Emotionen beim Spieler auslösen. Jahre später führte ich ein Interview mit Job J. Stauffer von Telltale, der mir verriet, dass die Darstellung der Figuren eben von dem gewählten Episodenformat profitierte, da man das Feedback der Fans so in den Schaffensprozess mit einbezog. Der kleine Duck habe in Episode 1 viele Leute genervt, da man aber mit ihm eine emotionale Szene in Episode 3 geplant hatte, entschied man sich also, den Jungen am Anfang der Folge besser zu positionieren und ihn liebenswerter zu machen. Der lustige Detektiv-Abschnitt mit Lee und Duck in Episode 3 war das Resultat.

Der Wolf und der Anfang vom Ende

Das nächste Spiel von Telltale widmete sich einer weniger bekannten, aber noch interessanteren Lizenz. Statt direkt die Nachfolgestaffel zu *The Walking Dead* abzuliefern, entwickelte man eine spielbare Serie zu der Comic-Reihe *Fables* von Bill Willingham. Telltales Episoden stellten dabei ein Prequel zu den Comics dar. In der Rolle von Sheriff Bigby Wolf (dem ehemals großen bösen Wolf) ermittelten wir



Mit dem Reboot von *Sam & Max* bewies Telltale Games, dass Charme, kreative Ideen und wunderbarer Schwachsinn über mittelmäßige Technik und angestaubtes Point&Click-Adventure-Gameplay hinwegtrösten können.

Staffel 2 von *The Walking Dead* hatte zwar auch ein paar tolle Momente, bot jedoch weniger erinnerungswürdige Charaktere und hatte einige Logiklöcher.

in einem düsteren Märchen-Milieu. *The Wolf Among Us* war weniger emotional als *The Walking Dead*, bot jedoch grandiose Charaktere, tolle Dialoge und eine geniale Film-noir-Atmosphäre inmitten bekannter Märchenfiguren. Ich kann mich bis heute nicht entscheiden, ob mir die erste Staffel von *Telltale's The Walking Dead* oder *The Wolf Among Us* besser gefällt. Ein Kauf der mir bis dahin unbekannten Comics war nach Bigbys virtuellem Abenteuer aber Pflicht. Seit *The Wolf Among Us* begleitete mich Telltale dann auch beruflich, da ich während meines Volontariats den finalen Test der Staffel übernehmen durfte und später (ab Staffel 3) auch zum Auserkorenen für die weiteren *TWD*-Seasons wurde. Doch schon mit der zweiten Staffel ließ die Qualität bei Telltale etwas nach. Klar, auch hier wurden einige Highlights und emotionale Momente geboten, doch irgendwie zogen diese nicht mehr so wie noch bei der ersten Season oder *The Wolf Among Us*.

Dies lag zum einen daran, dass man die Telltale-Formel mittlerweile durchschaut hatte und zum anderen daran, dass Charaktere, Dialoge und Handlungen nicht mehr so ausgereift und nachvollziehbar wirkten. Staffel 2 bot nur wenige Figuren, die einem in Erinnerung blieben, und es wirkte äußerst seltsam, dass eine Gruppe von Erwachsenen sämtlichen Ballast auf den Schultern eines kleinen Mädchens ablud. Insgesamt war die Staffel dennoch spannend und man konnte annehmen, dass Telltale hier vielleicht einfach einen kleinen Durchhänger hatte. Schließlich gab es ja auch noch das super lustige *Tales From the Borderlands*, welches spielerisch zwar genauso limitiert war wie andere Telltale-Spiele, aber vor Witz und Charme sprühte. Telltale schaffte es damit tatsächlich, die beliebte Shooter-Reihe in ein unterhaltsames Story-Spiel zu verpacken, das sowohl Fans der eigentlichen Serie von Gearbox als auch Zocker ohne Bezug zum Original begeisterte. Mit der Zeit wurde jedoch klar, dass Telltale diese Kreativität irgendwie nicht mehr abliefern konnte (heute wissen wir wohl, warum). Man zog etliche vielversprechende Lizenzen an Land, holte jedoch weniger raus als möglich und von den Fans erwünscht. *Game of Thrones* wirkte wie durchschnittliche Fan-Fiction und *Minecraft: Story Mode* bot nicht nur eine fragwürdige Politik beim Staffelpass, sondern auch eine so stinklangweilige Erzählung, dass wohl nur Kinder aufgrund des Klötzchenlooks angesprochen wurden. Telltale fehlte was und statt auf die Fans zu hören und endlich mal eine zweite Staffel *The Wolf Among Us* zu bringen, angelte man sich noch mehr Lizenzen, ohne sich jedoch in Sachen Technik, Gameplay und Kreativität weiterzuentwickeln. Man hatte als Spieler nicht mehr das Gefühl, etwas zu verpassen, wenn man ein Episoden-Drama von Telltale auslässt.

Lieber ein Ende mit Schrecken …

Selbst *Guardians of the Galaxy* und *Batman* verkauften sich nicht

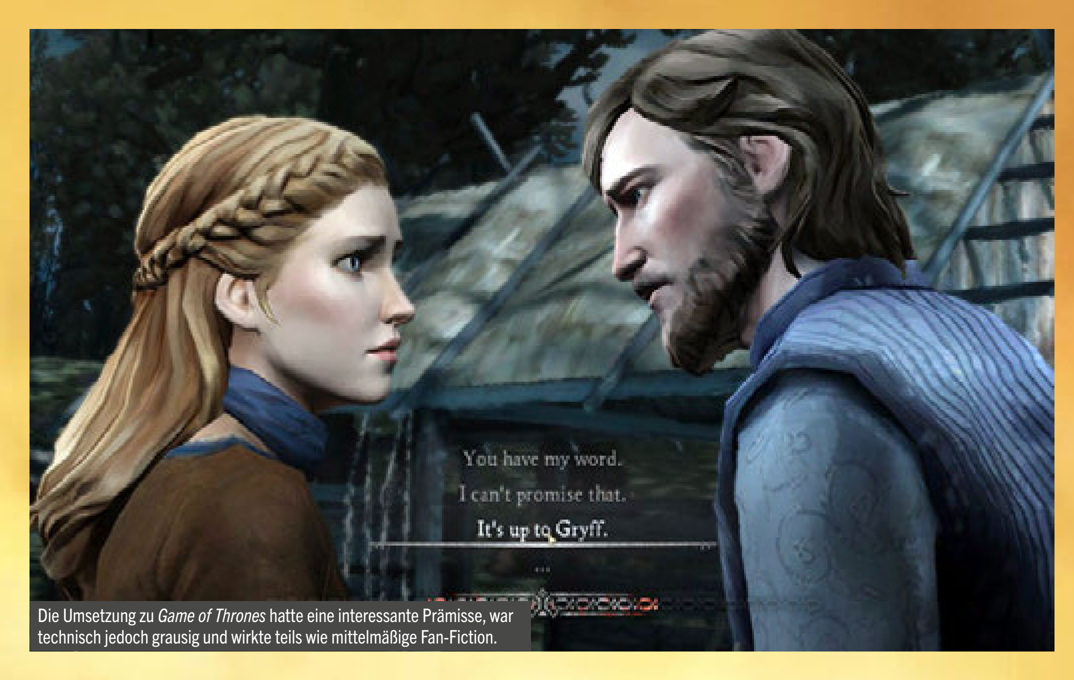


Die *The Walking Dead*-Reihe hatte immer wieder interessante Ideen, wie das Zusammenspiel mit dem kleinen AJ oder Clem nur als Nebencharakter.



Tales From the Borderlands war ein herrlich verrückter Spaß, angesiedelt im Universum der bekannten Shooter-Reihe von Gearbox.

sonderlich gut, obwohl das Superheldenfieber seit Jahren grassiert. *Guardians* war unterhaltsam, ohne einen eigenen Charme zu entwickeln, und die erste Staffel von *Batman* bot sogar einige coole Ideen, die die Welt des Dunklen Ritters ein wenig umkrempelten. Season 2 hingegen verzettelte sich damit, unbedingt irgendwie anders sein zu wollen, die Änderungen wirkten jedoch erzwungen und nicht durchdacht. Dennoch sollten noch viele weitere Projekte folgen. Telltale machte sogar großes Tamtam darum, eine ganz eigenständige IP herausbringen zu wollen. Telltales Plan war es, so zu funktionieren wie ein TV-Studio, das mehrere verschiedene Serien im Jahr herausbringt, doch hinter den Kulissen brodelte es und es wurde Kreativität auf Knopfdruck verlangt. Immer weiter, immer weiter. So ist es nicht verwunderlich, dass die Serien nicht mehr so durchdacht wirkten und einen eigenen Charme verbreiten konnten. Das Ende kam also durchaus mit Ansage. In der Redaktion fragten wir uns schon seit Jahren, wie Telltale das alles stemmen könne und ob die ganzen Lizenzverwurstungen wirtschaftlich überhaupt rentabel seien. Dennoch möchte ich hier mit ein paar positiven Zeilen enden. *The Walking Dead* stach nämlich aus dem Einheitsbrei verschiedener Telltale-Produktionen immer wieder heraus. An die Qualität und die emotionale Wucht der ersten Staffel kamen die weiteren Seasons nicht heran, doch man merkte, dass die Reihe den Entwicklern selbst am Herzen lag und sie ihr Möglichstes taten, um die Geschichte von Clementine würdig zu Ende zu bringen. So war es in Staffel 3 beispielsweise ziemlich clever, die ältere Clem durch die Augen eines neuen Charakters kennenzulernen. Clementine hat schließlich viel erlebt, ist reifer, aber auch verbitterter geworden, wodurch auch eine Distanz zum Spieler vorhanden ist, der sie noch als kleines Mädchen kennt. Ein guter erzählerischer Kniff. Und auch die vierte und letzte Staffel beinhaltet wieder gute Ideen. Hier wird der Aufstieg Clementines zur Anführerin einer Gruppe gut erzählt und es werden wieder einige Fragen zur Menschlichkeit aufgeworfen. Schließlich zählen hier nicht nur Worte. Man kann Ziehsohn AJ so viel erzählen wie man will, wenn man danach in seinem Beisein einen Gefangenen foltert oder anderweitig skrupellos vorgeht, merkt sich der Knirps das. Zudem gibt es allerhand gelungene Anspielungen auf Geschehnisse vergangener Seasons.



Die Umsetzung zu *Game of Thrones* hatte eine interessante Prämisse, war technisch jedoch grausig und wirkte teils wie mittelmäßige Fan-Fiction.

Als Fan freue ich mich natürlich, dass wenigstens Clementines Geschichte dank Skybound noch ein (hoffentlich würdiges) Ende findet, doch für mich endet irgendwie auch eine Ära. Telltale brachte mich zum Lachen, ließ mich ein paar Tränchen vergießen und begleitete mich durch meine bisherige Redakteurslaufbahn. Trotz all dem Mist, der da hinter den Kulissen passierte, und einigen eher zähen Produktionen des Studios wurde ich beim Test der allerletzten Episode von *The Walking Dead* ein wenig wehmütig. Auch in dieser Hinsicht schaffte es Telltale also tatsächlich noch ein letztes Mal, mich emotional abzuholen. ❑

Die erste Staffel von *Batman* war richtig gut und bot einige interessante Ideen, verkaufte sich jedoch nur mäßig und Season 2 war eher mittelprächtig.

Die gepanzerten Fahrzeuge bringen frischen Wind ins Battle-Royale-Genre.

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Criterion Games / DICE
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 25. März 2019
Preis: ca. € 30,- (Battlefield 5)
USK: ab 16 Jahren

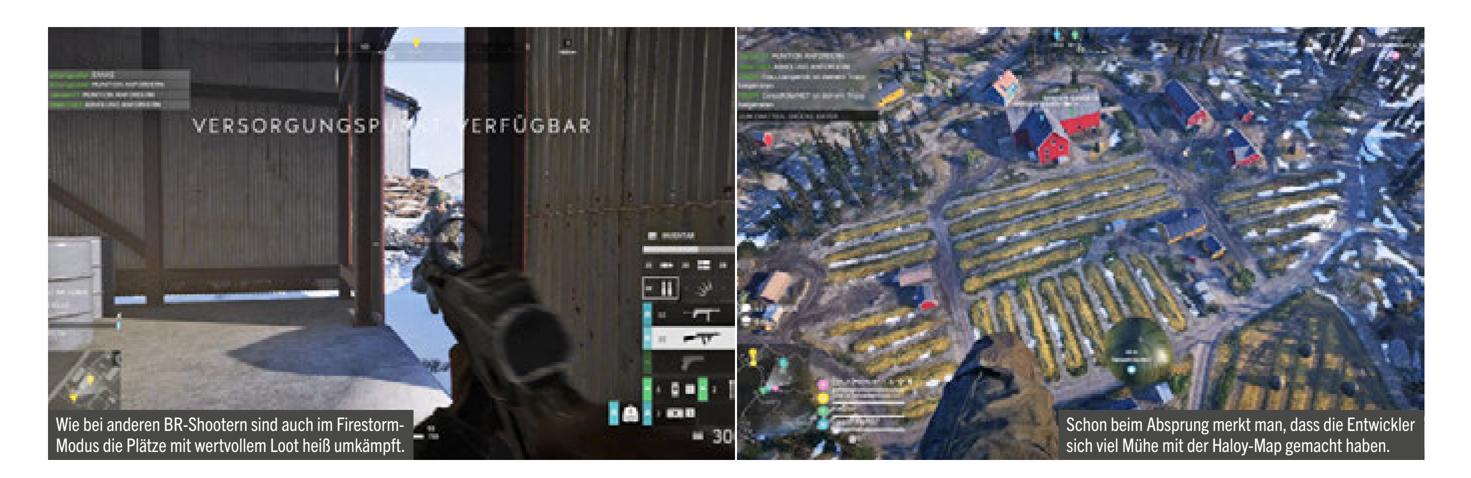
Battlefield 5: **Firestorm**

Endlich können auch *BF*-Veteranen im gewohnten Umfeld Battle Royale spielen. Im Test sagen wir euch, ob der neue Modus auch gut ist.

Von: Matti Sandqvist

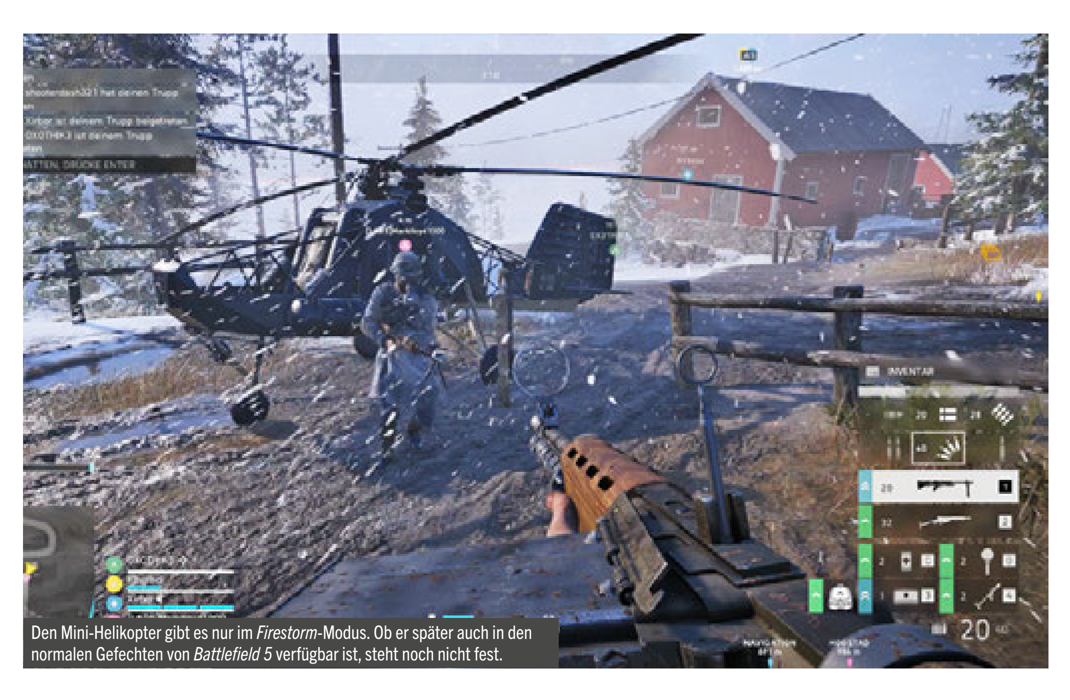
Mit einer Verzögerung von fast einem halben Jahr hat auch *Battlefield 5* einen Battle-Royale-Modus spendiert bekommen – der Modus ist Teil eines für jeden *BF5*-Käufer kostenlosen Updates. Wir konnten schon vor dem offiziellen Start der Firestorm-Gefechte bei den Entwicklern in Guildford Probe spielen – und reisten mit einem guten Eindruck heim. Da wir aber unbedingt wissen wollten, wie sich die Battle-Royale-Runden unter ganz normalen Bedingungen – sprich auf den üblichen *BF5*-Servern – spielen, haben wir nochmals darum gekämpft, wer nun als Letzter auf dem Schlachtfeld noch am Leben bleibt. Aufgefallen ist uns dabei vor allem eines: Für *Battlefield 5: Firestorm* braucht ihr einen noch stärkeren PC als für das Hauptspiel. Das ist aber auch nur verständlich, schließlich ist die Halvoy-Map zehnmal größer als die normalen Karten von *BF5* und sieht obendrein noch grandios und abwechslungsreich aus. Auf Bugs oder andere Fehler sind wir hingegen nicht gestoßen.

Die zweite Sache, die uns auffiel: Die Wartezeiten für die Runden halten sich in Grenzen. Wir hatten tatsächlich vorab die Befürchtung, dass man vor jeder *Firestorm*-Partie gut und gerne fünf Minuten oder länger im Warteraum verweilen muss. In den von uns gespielten Matches dauerte es aber im Schnitt weniger als zwei Minuten, bis es losging. Wir hoffen, dass es in Zukunft auch so bleibt, denn wir können den Firestorm-Modus allen *Battlefield*-Spielern nur ans Herz legen. Die Gefechte spielen sich ebenso gut wie etwa die von *Call of Duty: Black Ops 4*, nur haben sie dank der Fahrzeuge auch ein Alleinstellungsmerkmal im Genre. Im Gegensatz zu *PUBG* oder dem Blackout-Modus von *BO4*



Wie bei anderen BR-Shootern sind auch im Firestorm-Modus die Plätze mit wertvollem Loot heiß umkämpft.

Schon beim Absprung merkt man, dass die Entwickler sich viel Mühe mit der Haloy-Map gemacht haben.


Den Mini-Helikopter gibt es nur im *Firestorm*-Modus. Ob er später auch in den normalen Gefechten von *Battlefield 5* verfügbar ist, steht noch nicht fest.

können wir uns nämlich nicht nur mit Jeeps auf der Karte von einem Punkt zum nächsten bewegen, sondern auch Panzer freischalten und mit ihnen Jagd auf andere Spieler machen. Wie für allen wertvollen Loot müssen wir dafür aber einiges riskieren: Die schweren Vehikel befinden sich in Bunkern, deren Stahltüren wir zeitaufwendig aufschließen müssen. Während wir das tun, ertönt obendrein noch ein Alarm, der alle in der Nähe befindlichen Spieler warnt.

Marginal anders

Abseits der Fahrzeuge liegen die Unterschiede zur Konkurrenz eher im marginalen Bereich. Statt der üblichen 100 Teilnehmer springen in *BF5: Firestorm* lediglich 64 Spieler zu Beginn einer Partie auf die Map. Wahlweise können wir den Modus alleine oder in einem Vierer-Team bestreiten – eine Duo-Variante soll demnächst ebenfalls für eine beschränkte Zeit spielbar sein. Nach dem Sprung entwickelt sich ein Match ganz nach dem bekannten Battle-Royale-Muster: Erst gilt es, Gebäude und andere Locations nach Loot abzusuchen und sich so möglichst stark auszurüsten. In Sachen Loot unterscheidet sich *Firestorm* ein wenig von *PUBG* und den anderen Battle-Royale-Shootern. Für die Waffen gibt es nämlich keinerlei Aufsätze wie Visiere oder Läufe, die man einzeln einsammeln könnte. Dafür kommen die Schießeisen in drei unterschiedlichen Wertigkeitsstufen: regulär, selten und legendär. Während die regulären Varianten über keine Visiere oder andere Vorteile verfügen, haben die legendären Gewehre vier Aufsätze und sind entsprechend selten auf der Karte zu finden. Die höchste Wahrscheinlichkeit, diese zu bekommen, hat man entweder in Safes, die sich meistens in Gebäuden befinden und die man zeitaufwendig öffnen muss. Zudem gibt es auch drei spezielle Objectives auf der Karte, die man wie im Conquest-Modus von *Battlefield 5* erobern muss. Sobald man dies getan hat, fällt ein Supply-Drop auf die Stelle und man bekommt gut und gerne auch mehrere legendäre Waffen. Da die Gegner aber über eine Eroberung gewarnt werden, sind die Punkte auf der Karte selbstverständlich stark umkämpft.

Sobald wir uns vernünftig ausgestattet haben, müssen wir – wie bei den Konkurrenten – nicht nur auf die vielen Gegner achten, sondern ebenso darauf, dass wir uns innerhalb eines immer kleiner werdenden Kreises befinden. Der Kreis heißt in *Battlefield 5* Feuersturm und hat, wie der Name schon sagt, auch einen gewaltigen Nebeneffekt: Alles außerhalb seines Radius verwandelt sich in Feuer und zudem werden jegliche Gebäude zerstört. Die Mechanik verhindert es also, dass geübte Spieler sich mit einem Scharfschützengewehr in der Hand in Häusern verstecken und darauf warten, Ahnungslose mit einem Schuss zu erledigen. Aber auch so kann man sich in *Firestorm* nicht innerhalb von Gebäuden in Sicherheit wähnen, da jegliche Häuser mit Granaten, Sprengsätzen sowie Panzerfäusten in Kleinteile zerlegt werden können. Das sorgt ebenfalls für ein wenig Abwechslung und sieht dabei auch super aus.


Der Umgang mit einem Scharfschützengewehr will geübt sein. Wenn man es aber irgendwann drauf hat, kann man Gegner fast unbemerkt ausschalten.

Gut, aber etwas spät

Insgesamt ist *Battlefield 5: Firestorm* ein wirklich solides Battle Royale, das sich dank der Fahrzeuge und der Zerstörungs-Engine ein wenig von seinen vielen Konkurrenten absetzt. Zudem können sich *BF*-Veteranen über das gewohnt gute Gunplay freuen und ebenso über die brachiale Tonkulisse. Ob man aber nun *Battlefield 5* nur wegen des Firestorm-Modus extra anschaffen sollte, ist eine Frage für sich. Da es mit *Apex Legends* einen hervorragenden squadbasierten Battle-Royale-Shooter gibt und *Fortnite* ebenso Millionen Menschen begeistert, reichen die Unterschiede zu *Battlefield* unserer Meinung nach nicht aus, damit *Firestorm* für Genrefans ein Pflichtkauf ist. Wäre *Firestorm* gleich zum Release von *Battlefield 5* erschienen, würde es natürlich anders aussehen. So bleibt uns nur zu sagen: Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

„Aktuell mein liebster Battle-Royale-Shooter"

Auch wenn sich der Firestorm-Modus im Vergleich zu den anderen Battle-Royale-Shootern nur marginal unterscheidet, spiele ich aktuell am liebsten die Last-Man-Standing-Gefechte in *Battlefield 5*. Woran das liegt? Vor allem daran, dass ich als Reihenveteran hier mit dem Gunplay am besten klarkomme. Es ist für mich keine Seltenheit, dass ich während einer Partie mehr als vier Spieler ins virtuelle Nirwana schicke und mich obendrein als einer der Letzten vom Schlachtfeld verabschiede – ganz im Gegensatz zu *PUBG* oder dem Blackout-Modus von *Call of Duty: Black Ops 4*. Ebenso gefällt es mir, dass man für wertvollen Loot stets etwas riskieren muss. Soll ich wirklich zum Bunker und mir dort einen Panzer holen? Habe ich tatsächlich genügend Zeit, einen Safe zu knacken, damit ich vielleicht ein hervorragendes Scharfschützengewehr bekomme? Diese taktische Komponente zeichnet den *Firestorm*-Modus für mich aus. Natürlich reichen die Unterschiede nicht dafür, dass ich nun die Battle-Royale-Gefechte als die unangefochten besten im Genre ansehe, aber wer eh schon *Battlefield 5* hat, sollte den Modus unbedingt mal ausprobieren.

PRO UND CONTRA

- ➕ Riesige und abwechslungsreich gestaltete Karte
- ➕ Balancing geht voll in Ordnung
- ➕ Gepanzerte Fahrzeuge bringen frischen Wind ins Genre
- ➕ Man muss stets Risiken für guten Loot eingehen
- ➖ Performance noch verbesserungswürdig
- ➖ Squad-Modus macht nur mit Bekannten Spaß
- ➖ Kaum Unterschiede zur Konkurrenz



Outward

In den großen Städten der Spielwelt dürft ihr euch auch ein Haus kaufen, um dort Items zu lagern.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Nine Dots Studio
Publisher: Deep Silver
Erscheinungsdatum: 26. März 2019
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 12 Jahren

Kann eine so wilde Mischung wirklich funktionieren? Unser Test zum Rollenspiel- und Survival-Mix vom Entwickler Nine Dots Studio.

Von: Giordano Braun & Matti Sandqvist

Erst vor Kurzem durften wir für eine Vorschau zu *Outward* einen Blick auf das Spiel von Nine Dots Studio werfen. Nun ist das Survival-Rollenspiel offiziell erschienen und wir beantworten in unserem Test die Frage, ob der ambitionierte Titel mit seiner ungewöhnlichen Zielsetzung einen Erfolg verbucht. Außerdem wollen wir natürlich klären, für wen *Outward* interessant sein könnte.

Den Reiz an *Outward* soll die Normalität der eigenen Figur darstellen. Unser Charakter ist kein Auserwählter, erfahrener Krieger oder gar Gott, sondern einfach nur ein normaler Typ. Ja gut, er lebt in einer Fantasywelt voller Magie und Monstren, doch er selbst ist nichts Besonderes – zunächst. Nun liegt es nämlich am Spieler, die eigene Figur von einem Niemand zu einer lebenden Legende zu formen.

Innerhalb der Story hat man die Wahl zwischen drei verschiedenen Fraktionen, die mit ihrem jeweils eigenen Verlauf der Haupthandlung aufwarten. Allerdings ist der Plot selbst zu banal, wie auch sehr viele der zugehörigen Quests. Dennoch ist die Rahmenhandlung von *Outward* sehr stringent, was nicht viel Spielraum für ausufernde Freiheit mit dem eigenen Charakter gewährt. Wer also eine Spielerfahrung à la dem Indie-Spiel *Kenshi* erwartet, wird enttäuscht werden.

Catch me if you can

Mit Aurai hält *Outward* eine relativ große Welt bereit, die sich aus vier unterschiedlichen Maps zusammensetzt. Sie umfassen unterschiedliche Landschaften wie zum Beispiel eine Wüste oder Sümpfe und beinhalten jeweils eine große Stadt. Die Welt wirkt anfangs recht interessant, was alsbald den Erkundungsdrang des Spielers weckt. Dies offenbart jedoch eine der hauptsächlichen Schwächen in *Outward*: Das Ausmaß der Welt wird kaum genutzt.

Größtenteils fühlt sie sich leer an und es stellt sich schnell ein „Copy-Paste-Gefühl" ein. Durch Sammelquests, die einen ständig über die Maps scheuchen, wird das Ganze im Laufe des Spieles immer offensichtlicher. Ohne jedwede Schnellreisefunktion führt so etwas obendrein des Öfteren zu ewig langen Laufwegen. Doch abseits aller Missionen sieht man sich ebenfalls schnell mit der Tristesse konfrontiert. Im seltensten



Die Dynamic Defeat Scenarios sind eine sehr interessante Idee, doch mangelt es ihnen an Varianz.



Im Koop-Modus gestaltet sich die Reise durch Aurai um einiges unterhaltsamer und einfacher. als alleine.

Fall findet man etwas Interessantes in der Spielwelt.

Auch die Suche nach rarer Ausrüstung vermag auf Dauer nicht zu motivieren. Denn Kämpfe in *Outward* machen keinen Spaß. Wie in so vielen anderen Rollenspielen, bestreiten wir die Kämpfe in Echtzeit. Mit den Maustasten greifen wir an und blocken die Attacken der Gegner. Zudem können wir auch Fertigkeiten einsetzen und außerdem mit Magie gegen die Feinde vorgehen. Ziemlich schnell wird offensichtlich, dass der Grundgedanke des Kampfsystems darin liegt, dass die Auseinandersetzungen extrem fordernd sein sollen. Doch bedeutet dies im Umkehrschluss, dass die Kämpfe eigentlich komplex und zugleich fair sein müssten. Da die Mechaniken von *Outward* aber zu großen Teilen sehr simpel und zugleich misslungen sind, kam zunehmend Demotivation bei uns auf. Zum einen lässt der physische Kampf jedwedes Feedback missen, was zu einem lustlosen Schlagabtausch führt. Zum anderen sieht man im Gefecht mit mehr als einen Gegner – trotz aller Vorbereitung – zumeist kein Land mehr. Ebenfalls gelten für den eigenen Charakter andere Regeln als für den Rest. Feinde laufen etwa im Gegensatz zu uns mühelos Abhänge hoch und erhalten auch keinerlei Fallschaden.

Zudem ist die unterdurchschnittliche gegnerische KI für das unbefriedigende Kampferlebnis verantwortlich. Sie untergräbt den gewünschten Realismus in *Outward* zum Teil extrem. Feinde stört weder die Lanze in der Brust, noch das Fangspiel, das regelmäßig zwischen ihnen und dem Spieler entsteht. Außerdem lässt sich die KI viel zu leicht austricksen. Gegner, deren Sichtbereich wir betreten haben, laufen uns fortan in gerader Linie hinterher. So können ganze Dungeons vollkommen ohne Gefechte bewältigt werden, indem man jeden ausmanövriert. Des Weiteren haben wir keinen Grund dafür gefunden, sich in den Kampf mit nicht quest-relevanten Feinden zu stürzen. Denn eine Niederlage zieht meist einen Malus wie Blutungen, Krankheiten oder ähnliches nach sich. Diese negativen Statuseffekte sorgen zum Beispiel fortan für einen wesentlich geringeren Ausdauervorrat des Charakters und sind nur mühsam wieder zu heilen.

Ein erfrischend interessanter Aspekt von *Outward* ist hingegen das Inventarsystem. Bei Überladung des Rucksacks werden Geschwindigkeit und Effektivität der Ausweichrolle eingeschränkt. Der Rucksack kann aber abgeworfen werden, um jene Werte wieder zu steigern. Was man aber tunlichst nicht vergessen sollte, ist, den Rucksack wieder einzusammeln. Ebenfalls löblich: Das Magiesystem ist sehr ausgeklügelt und benötigt diverse Voraussetzungen sowie Materialien, um Zauber überhaupt wirken zu können. Doch erweist sich das System als zu träge und unpraktisch, um in Windeseile und effektiv gegen die Feinde einsetzbar zu sein.

Am Boden, aber noch nicht besiegt

Es wird des Öfteren vorkommen, dass ihr im Gefecht eine Niederlage erleidet. Da es nicht die Möglichkeit gibt, einen Spielstand manuell zu laden, könnt ihr aber die letzten Spielminuten nicht rückgängig machen. In *Outward* segnet ihr jedoch nie wirklich das Zeitliche, sondern erlebt die sogenannten Dynamic Defeat Scenarios. Die variieren dabei von recht simplen Ereignissen bis hin zu solchen, die euch urplötzlich in eine komplett neue Ausgangslage versetzen.

Ein gutes Beispiel für ein derartiges Szenario stellt die Begegnung mit einer Gruppe von Banditen dar. Man meint, gut gerüstet zu sein, um sich ihnen zu stellen, wacht aber kurz nach einem verlorenen Gefecht fast nackt und aller Ausrüstung beraubt in einer Mine auf. Ihr seid jetzt ein Sklave der Banditen und müsst für sie in der Mine schuften. Es sei denn, ihr ersinnt eine Möglichkeit zur Flucht. Diese Szenarien sind sehr interessant und bringen ein erfrischendes Gefühl in die sonstige Monotonie des Spieles. Die Varianz und Anzahl der Dynamic Defeat Scenarios lassen jedoch zu sehr zu wünschen übrig, um sich deutlich genug vom simplen Reload abzuheben.

Zwei wie Pech und Schwefel

Während viele der bereits erwähnten Mängel in *Outward* den Spielspaß stören, sieht dies im Koop- beziehungsweise Online-Modus anders aus. Es kämpft sich um Längen spaßiger und teils finden dann sogar taktische Komponenten wie etwa das Platzieren von Fallen Anwendung. Der Ein- sowie Ausstieg in ein laufendes Spiel gestaltet sich dabei weitgehend problemlos. Der beigetretene Spieler übernimmt die Quests vom Host und kann mit ihm nach Belieben Items tauschen oder einfach Aurai erkunden. Nach Verlassen der Sitzung behalten alle Spieler die Gegenstände, die sie gesammelt haben und der ursprünglich beigetretene Spieler kann dort weiterspielen, wo er vor der Partie aufgehört hat.

Hinsichtlich der Technik darf man von *Outward* keine Meisterleistung erwarten. Der Fokus wurde definitiv auf eine stimmige Welt gelegt. Allerdings lässt sich damit nicht immer die in die Jahre gekommene Grafik kaschieren. Dazu gesellen sich einige technische Probleme wie plötzliche Abstürze oder gar Game-Breaking-Bugs, die wegen des Fehlens einer manuellen Speicheroption weiteres Vorankommen unmöglich machen. ❑

MEINE MEINUNG

Giordano Braun



„Überambitioniertes Nischen-RPG mit einigen guten Ideen."

In der Theorie möchte *Outward* das Survival-Genre mit dem des Rollenspiels verbinden. Zugleich sollen Spieler, die eine Herausforderung suchen, harte Kost geboten bekommen. Jedoch präsentiert sich *Outward* in der Praxis als Projekt, das zu viele Mechaniken in sich vereinen wollte, ohne dabei eine Einzelne davon zu perfektionieren. So habe ich letztlich an einigen Teilen des Spieles durchaus Spaß, während viele andere Aspekte extrem frustrierend sind. Zudem sehe ich stets das ungenutzte Potenzial von *Outward*. Eine kleinere Welt und dafür ein größerer Fokus auf die Verbesserung des Kampfsystems oder insgesamt einfach mehr Abwechslung während des Abenteuers – das wäre dem Spiel meiner Meinung nach dienlicher gewesen. All das bedeutet nicht, dass ich *Outward* wirklich schlecht finde. Wer mit den *Gothic*-Spielen oder *Two Worlds* etwas anfangen kann und sich nicht großartig an deren Unzulänglichkeiten stört, wird auch über viele von *Outwards* Kritikpunkte hinwegsehen können. Indes kann ich Nine Dots Studios Titel nicht als Einstieg für Spieler empfehlen, die mit dieser Art von Nischengenre nicht sonderlich vertraut sind.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr interessantes Inventar-/Magiemechaniken
- ➕ Spaßiger Koop-/Online-Modus
- ➕ Größtenteils gute Integration der Survival-Elemente
- ➕ Stimmige Spielwelt
- ➕ Dynamic Defeat Scenarios …
- ➖ … denen es an Variabilität mangelt
- ➖ Kampfsystem schlecht umgesetzt
- ➖ Gegner-KI ist unterdurchschnittlich
- ➖ Eintönige Welt ohne viel Lohnenswertes zum Erkunden





Outward bietet einige unterschiedliche Gegner, doch macht das Kampfsystem nicht wirklich Spaß.



Es können spezielle Fertigkeiten erworben werden, die euch das Überleben in *Outward* erleichtern.

Generation Zero

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Avalanche
Publisher: Avalanche
Erscheinungsdatum: 26. März 2019
Preis: ca. € 35,-
USK: ab 16 Jahren

Von: David Benke

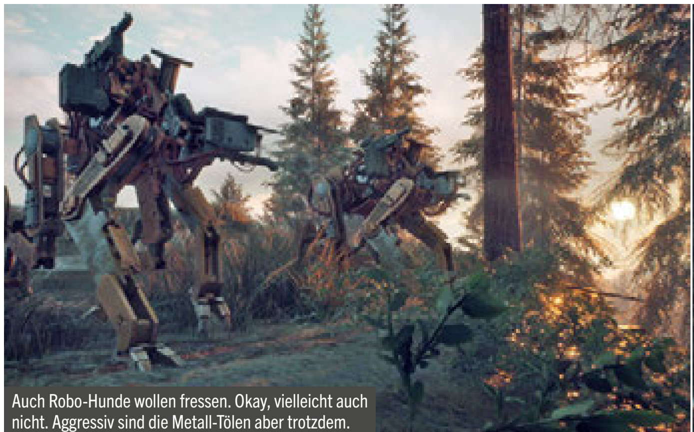
Ein Mix aus *Left-4Dead, DayZ* und *Horizon: Zero Dawn* – so klang *Generation Zero* bei seiner Ankündigung. Warum der Titel nicht zündet, klären wir im Test.

Die Kamera zeigt drei Teenager – Rücken an Rücken, die Waffen im Anschlag. Es folgt ein Zoom, der das gesamte Ausmaß der Szenerie zum Vorschein bringt: Auf einer einsamen Lichtung fallen wie die Fliegen Massen von riesigen Maschinen-Monstern über das scheinbar hilflose Trio her. Dann ein Schnitt, es wird einmal kurz nachgeladen und es beginnt wie aufs Stichwort ein fetziger 80er-Synthi-Soundtrack. Kugeln fliegen und Funken sprühen, während unter lautem Geballer die feindlichen Linien dezimiert werden. Das ist *Generation Zero* – zumindest laut des kürzlich erschienenen Launch-Trailers.

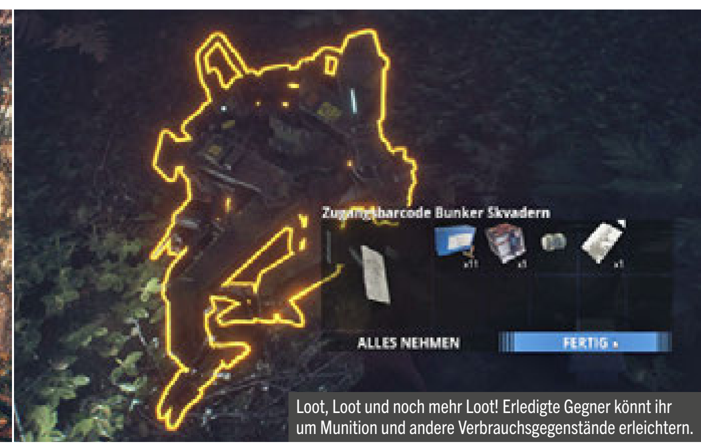
Back to the Eighties

Die kreativen Köpfe hinter dem Koop-Shooter sind die schwedischen Avalanche Studios. Also die Entwickler, die unter anderem auch für die Videospiel-Umsetzung der *Mad Max*-Filme oder die *Just Cause*-Reihe verantwortlich zeichnen. *Generation Zero* hat also einen durchaus namhaften Background, bereitet uns aber dennoch ein wenig Bauchschmerzen. Schließlich bringen die Open-World-Spezialisten in diesem Jahr auch noch *Rage 2* heraus – und bereits das im vergangenen Dezember erschienene *Just Cause 4* hinterließ keinen besonders guten Eindruck. In unserem Test sackte Rico Rodriguez' neuestes Abenteuer – auch aufgrund zahlreicher Defizite im Bereich Technik und Missionsdesign – nur eine durchschnittliche Wertung ein. Droht hier also bei der Masse an Veröffentlichungen ein Einschnitt in der Qualität?

Zumindest der Spieleinstieg macht nicht einen solchen Eindruck, *Generation Zero* beginnt verheißungsvoll. Die Ausgangslage ist wie folgt: Ihr übernehmt die Rolle eines frei modifizierbaren Halbstarken, den ihr euch zum Einstieg individuell erstellen könnt. Von fescher Rockerbraut mit Bürstenfrisur bis hin zum MC-Hammer-Verschnitt mit Ballonhosen ist hier alles möglich. Mit diesem habt ihr, so das Intro, Ende der Achtziger mehrere Tage fernab der Zivilisation verbracht. Als ihr dann schließlich zurückkehrt, trefft ihr euer vertrautes Zuhause etwas anders an, als ihr es verlassen habt. Der gesamte Landstrich scheint nämlich plötzlich menschenleer. Stattdessen durchstreifen seltsame Maschinenwesen die Gegend.



Auch Robo-Hunde wollen fressen. Okay, vielleicht auch nicht. Aggressiv sind die Metall-Tölen aber trotzdem.



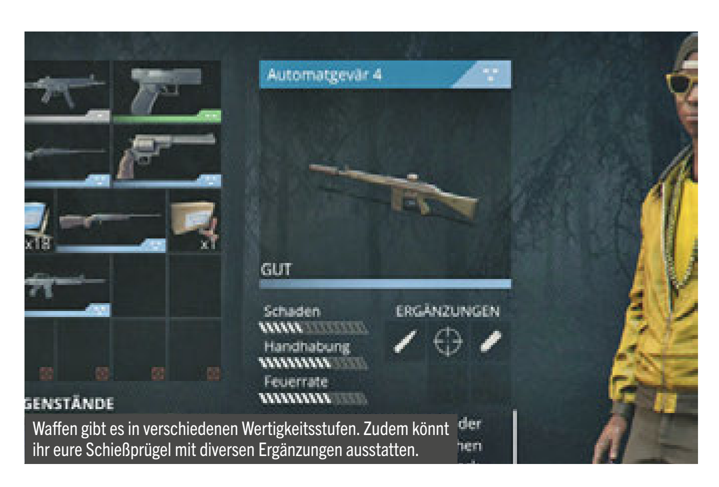
Loot, Loot und noch mehr Loot! Erledigte Gegner könnt ihr um Munition und andere Verbrauchsgegenstände erleichtern.

Die Spielwelt von *Generation Zero* ist wie leer gefegt. Nicht einmal Tiere hat das virtuelle Schweden zu bieten. Dafür gibt es riesige Roboter.

Meins, meins, meins!

Ihr startet nun des Nachts in der Nähe eines kleinen Sees und macht euch auf, die nähere Umgebung zu erkunden. Vielleicht erwartet euch ja bereits im nächstbesten Haus eine ganz einfache Erklärung für das ganze Durcheinander? Statt Antworten findet ihr dort allerdings nur ein paar nützliche Gegenstände, die ihr natürlich, ohne zu zögern, direkt einsackt. Erste-Hilfe-Paket, Taschenlampe, Fernglas, Pistole – alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wandert in euer Inventar. Hier erinnert der Titel beinahe ein wenig an *PUBG*, wo ihr zu Spielbeginn ebenfalls krampfhaft alles sammelt, was euch in die Finger gerät. Wie im Battle-Royale-Shooter müsst ihr in *Generation Zero* aber ebenso auf euren begrenzten Stauraum achten und mit einer grausigen Nutzeroberfläche zurechtkommen. Das Loot-Menü ist alles andere als intuitiv bedienbar, sodass ihr auch im späteren Spielverlauf noch einiges an Geduld aufbringen müsst, um einzustellen, welche Gegenstände ihr denn nun aufheben wollt und welche nicht.

Habt ihr euch aber erst einmal provisorisch ausgerüstet, stolpert ihr vor der Tür direkt über einen verlassenen Streifenwagen. Im Schein des Blaulichts erkennt ihr eine Art Unfall. Überall liegen Metallteile verstreut, Öl- und Blutspuren lassen erahnen, dass auch der Fahrer des Wagens nicht unbeschadet davongekommen ist. Bereits hier kommt eine mulmige Stimmung auf, die *Generation Zero* auch über den Rest des Spiels gut aufrechterhalten kann. Dieser Nervenkitzel entlädt sich zumindest vorerst dadurch, dass ihr in eure erste Konfrontation mit einer Art mechanischem Wachhund hineingeratet.



Waffen gibt es in verschiedenen Wertigkeitsstufen. Zudem könnt ihr eure Schießprügel mit diversen Ergänzungen ausstatten.

Rage against the Machines

Es heißt also: laden, entsichern und losballern. Das fühlt sich in *Generation Zero* überraschend gut an. Die Ballistik geht in Ordnung, Waffen verziehen spürbar. Pistole, SMG, Sturmgewehr und Schrotflinte steuern sich zudem alle unterschiedlich und auch das Treffer-Feedback ist gut gelungen – was beim Kampf gegen Roboter ja nicht selbstverständlich ist. Eure Widersacher verlieren Rüstungsteile, versprühen Funken und scheiden mit einer schönen Explosion aus der Welt. Das lässt einen meist befriedigt zurück, zumal kaputte Maschinen dann auch noch um Munition und Mods erleichtert werden können, die ihr dann wiederum an eure Waffen schraubt.

Für die Schießeisen und Mods verfügt *Generation Zero* indes über ein Wertigkeitssystem, das den Zustand des Objekts beschreibt. Vernachlässigte Waffen haben Nachteile im Vergleich zu ihren gepflegten Versionen. Kaputte Aufsätze erschweren euch etwa mit einem Sprung im Visier die Sicht. So seid ihr stets auf der Suche nach besserer Ausrüstung und es wird einem so schnell nicht langweilig.

Lahme Story, generische Spielwelt

Apropos langweilig: Kommen wir zurück zur Story. Habt ihr euch nämlich erst mal durch die ersten Scharmützel geschlagen, gelangt ihr irgendwann in die erste Stadt, wo sich dann langsam die Geschichte entfaltet. In einer nahe gelegenen Kirche entdeckt ihr etwa auf einem Whiteboard eine Art Evakuierungsplan, dem ihr natürlich nachgeht. Vielleicht gibt es in der Nähe ja doch noch Überlebende dieser mysteriösen Invasion. Eure Suche führt euch durch insgesamt sieben Gebiete, die möglichst abwechslungsreich gestaltet wurden. Nur leider bietet Schweden eben nicht besonders viele unterschiedliche Landschaften, sodass die Spielwelt mit Wäldern, Bergen, Städten und Seen meist ziemlich gleich aussieht.

Gerade die Häuser sind unglaublich generisch. Jede Unterkunft ist in etwa gleich aufgebaut, Loot befindet sich fast immer an denselben Stellen. Klar, durch IKEA sehen sich wohl alle skandinavischen Haushalte recht ähnlich, aber besaß in den 80ern wirklich jeder Schwede ein Schachbrett? Diese Copy-Paste-Umgebung reißt einen schon merklich aus der Immersion. Ebenso wie die identisch aussehenden Leichen erledigter Soldaten. Diese tragen alle olivbraune Uniformen und ein Tuch vor dem Gesicht. So

Um die riesigen Maschinen-Monster wie den hier gezeigten „Panzer“ in die Knie zu zwingen, setzt ihr am besten auf Teamwork.

sorgen nur der Tag-Nacht-Wechsel und das dynamische Wetter noch für etwas Varianz.

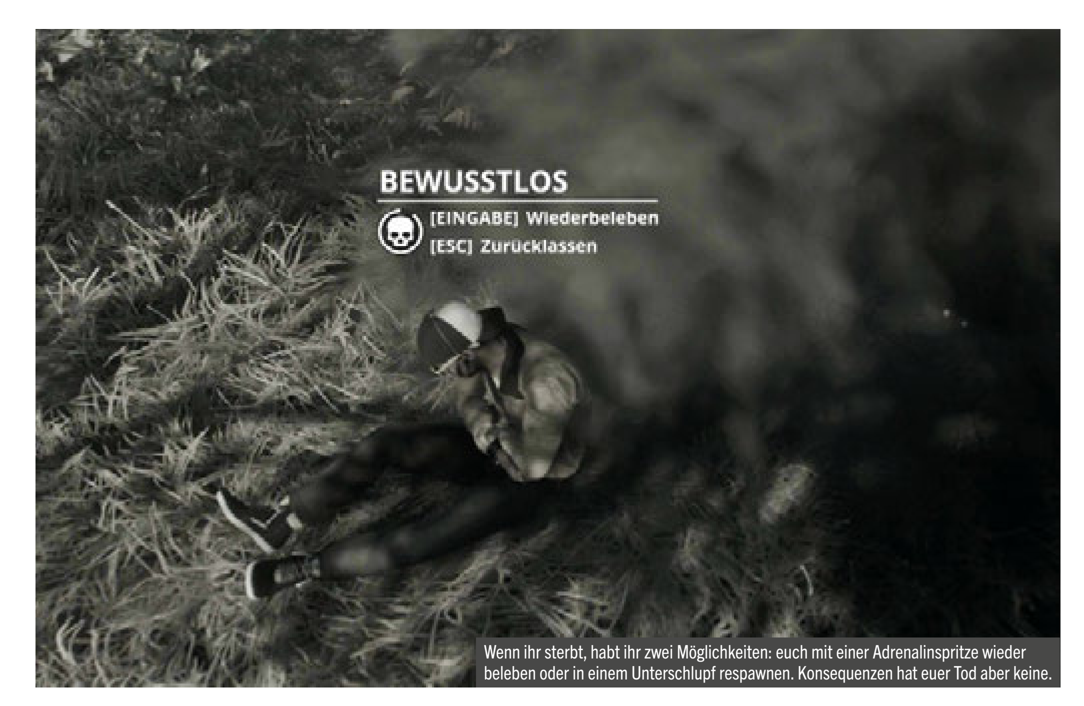
I am the Wanderer

Ein weiteres Problem: In *Generation Zero* könnt ihr euch nur zu Fuß fortbewegen. Es stehen zwar überall verlassene Autos oder Fahrräder in der Gegend herum, nutzen dürft ihr diese allerdings nicht. Klingt zunächst gar nicht mal so schlimm, allerdings ist die Karte des Open-World-Abenteuers unglaublich riesig. Genaue Zahlen hat Avalanche zwar nicht bekannt gegeben, laut einiger Hochrechnungen innerhalb der Community umfasst die Map aber etwa 150 Quadratkilometer! Gut, später schaltet ihr auch Unterschlüpfe frei, die als Schnellreisepunkte dienen. Diese müsst ihr aber auch erst mal finden. Selbiges gilt für eine Zahl von Bunkern, in deren Kommandoraum ihr einen sogenannten Feldzugsplan findet, der Nebenmissionen im Überwachungsbereich aufdeckt. Das geht alternativ auch, indem ihr mit entsprechenden Triggern innerhalb der Welt interagiert.

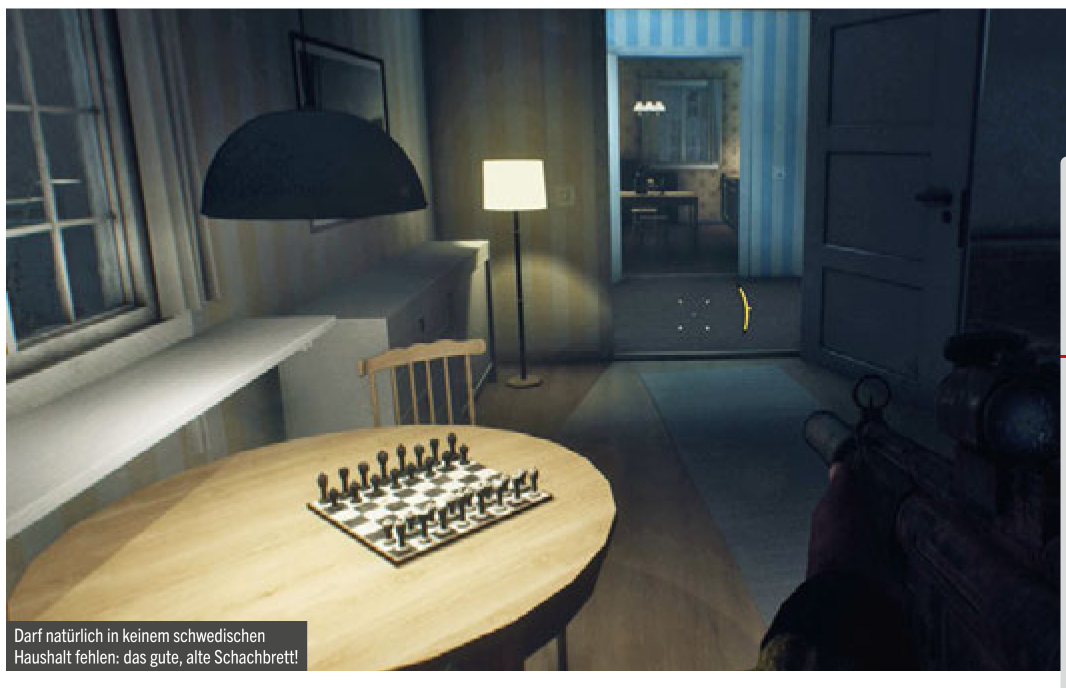
Diese Sidequests fallen in die Kategorien „Vergeltung“, „Welt“ oder „Sicherheit“, laufen aber meistens nach einem Schema ab: Ihr wandert irgendwo hin, ballert ein paar Roboter ab und sackt dann Ressourcen ein. Geschichten oder menschliche Einzelschicksale werden währenddessen kaum erzählt, obwohl das Potenzial durchaus da gewesen wäre. Einzige Ausnahme stellen die sogenannten „Antwortenmissionen“ dar, in denen ihr tatsächlich etwas mehr über die Spielwelt beigebracht bekommt, meist in Form von Schriftstücken oder Audiologs. So erfahrt ihr Stück für Stück, was hier eigentlich vorgefallen ist, ob ihr es mit einem Alien-Angriff, einer ausländischen Invasion oder vielleicht doch einem missglückten Experiment der Regierung zu tun habt. Leider fehlt der Erzählung aber über weite Strecken das Tempo, sodass sie uns nie wirklich gepackt hat.

Kaputte KI

Für Aufregung sorgen dann nur noch die Kämpfe, die im Verlauf des Spiels immer häufiger und anspruchsvoller werden. Es gibt zwar insgesamt nur sechs Gegnertypen, die sich manchmal wirklich blöd anstellen, nicht auf den Spieler reagieren oder sich gegenseitig abschießen. Ihre zahlenmäßige Übermacht oder schiere Größe (einige Maschinen überragen teils ganze Häuser) machen sie aber zu einer stets ernst zu nehmenden Bedrohung. Wollt ihr euch gegen diese zur Wehr setzen, gilt es, gekonnt Schwachpunkte auszunutzen oder leise und mit Bedacht vorzugehen. Gar nicht so einfach, denn die Roboter reagieren instinktiv auf Licht und Geräusche. Ihr solltet also immer eure Sicht-



Wenn ihr sterbt, habt ihr zwei Möglichkeiten: euch mit einer Adrenalinspritze wieder beleben oder in einem Unterschlupf respawnen. Konsequenzen hat euer Tod aber keine.



Darf natürlich in keinem schwedischen Haushalt fehlen: das gute, alte Schachbrett!

barkeitsanzeige im Auge behalten, euch geduckt fortbewegen und im Zweifelsfall mit laut scheppernden Ghettoblastern oder Feuerwerkskörpern für Ablenkung sorgen.

Das funktioniert leider nicht immer einwandfrei. Manchmal entdecken eure Gegner euch auch auf weite Distanzen oder in einem Gebäude. Dann kann es auch schon mal passieren, dass plötzlich ein riesiger Mech zur Hälfte durch die Wohnzimmerwand clippt und euch mit einer Rakete gezielt den Garaus macht. Ja, ihr könnt euch dann mit einem Adrenalinpack wiederbeleben oder ohne jegliche Konsequenzen einfach in einem Unterschlupf respawnen. Nervig sind solche Fehler trotzdem.

It's dangerous to go Solo

Insgesamt geratet ihr im Solo-Modus irgendwann an einen Punkt, an dem ihr nur noch am Wegrennen seid, weil ihr gegen die Übermacht an Maschinen kein Land mehr seht. Spätestens hier bietet es sich also an, sich mit anderen Spielern zusammenzuschließen. Dank eines simplen Drop-in-drop-out-Prinzips könnt ihr schnell und unkompliziert mit Fremden oder Freunden eine Sitzung erstellen. Zu viert gestalten sich die Gefechte dann wieder wesentlich ausgeglichener und spaßiger. Zudem könnt ihr untereinander Gegenstände tauschen. Für etwas Unmut sorgt dann eigentlich nur noch das Speichersystem, das den Fortschritt des Hosts immer sichert, den der Gäste aber nur unter bestimmten Umständen. Solltet ihr etwa noch nicht so weit gespielt haben wie der Host, speichert das Spiel keinen Missionsfortschritt, nur gesammelten Loot und EP.

Es ist also sinnvoll, mit Freunden zusammen bei null anzufangen, wenn ihr die Geschichte im Verbund erleben wollt. Das geht auch ganz gut, da ihr insgesamt vier Spielcharaktere erstellen könnt. Diese lassen sich übrigens auch durch diverse RPG-Elemente verbessern. Manche Klamotten verleihen euch Perks wie zusätzlichen Schadenswiderstand. Zudem schaltet ihr im Spielverlauf Fertigkeiten-Punkte frei, die ihr in verschiedene Skills investieren könnt, etwa Schlösserknacken oder zehn zusätzliche Inventarslots. Das sorgt für spielerische Tiefe.

Über die zahlreichen Defizite von *Generation Zero* kann das aber nicht hinwegtäuschen, zumal der Titel dann auch noch unter einer Reihe von technischen Problemen leidet. Während unseres Tests fiel mehrmals der Ton aus, sodass wir weder unsere Schritte noch unsere Waffe hören konnten. Manchmal ließ sich das Spiel zudem nur mit Alt+F4 beenden, weil das Menü verbuggt war. So macht Avalanches Open-World-Abenteuer eher den Eindruck, als hätte es ruhig noch ein paar Monate mehr Entwicklungszeit vertragen können. Dann wären Technik, Geschichte und Gameplay insgesamt vielleicht noch ein wenig ausgereifter gewesen. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke

„Meine Vorfreude schlug schnell in Frust um."

Viel Spaß wollte während meiner gut 30 Stunden mit *Generation Zero* nicht aufkommen. Irgendwann fühlte es sich so an, als würde ich meinen Körper nur noch der Pflicht halber durch das virtuelle Schweden der 80er-Jahre schleifen, um wenigstens noch das Ende zu sehen und herauszufinden, ob es den ganzen Aufwand überhaupt wert war. Die Geschichte bleibt über den kompletten Spielverlauf hinweg allerdings recht blass. Das Missionsdesign ist einfallslos, die Welt vollkommen generisch und leblos. Und an den gigantischen, teils aber wirklich strohdoofen, Maschinen-Monstern hat man sich dann doch relativ schnell sattgesehen. So bleibt am Ende eigentlich nur ein nicht sonderlich unterhaltsamer Walking-Simulator, dessen Technik noch dazu auch nicht überzeugen kann. Schade ums Potenzial.

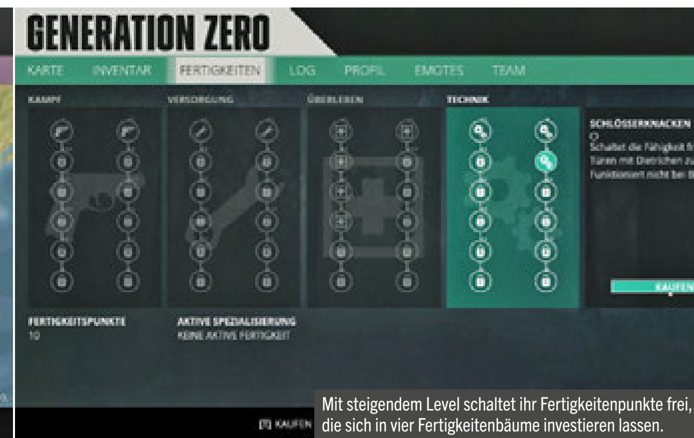
PRO UND CONTRA

- ➕ Interessantes Szenario
- ➕ Tolles Gegnerdesign
- ➕ Fetziger 80er-Jahre-Soundtrack
- ➕ Ordentliche Shooter- und RPG-Mechaniken
- ➖ Viel zu große, generische und leere Spielwelt
- ➖ Dumme KI
- ➖ Unhandliche Nutzeroberfläche
- ➖ Bugs und Glitches
- ➖ Lahmes Storytelling
- ➖ Eintöniges Missionsdesign
- ➖ Nur sechs Gegnertypen
- ➖ Missionsfortschritt der Gäste wird nicht immer gespeichert





Die Karte von *Generation Zero* ist unglaublich riesig und lässt sich leider nur zu Fuß erkunden.



Mit steigendem Level schaltet ihr Fertigkeitenpunkte frei, die sich in vier Fertigkeitenbäume investieren lassen.

Außerhalb des Gerichtssaals unterhaltet ihr euch mit Zeugen und untersucht die Umgebung.

Genre: Adventure
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Erscheinungsdatum: 9. April 2019
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 0 Jahren

Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy

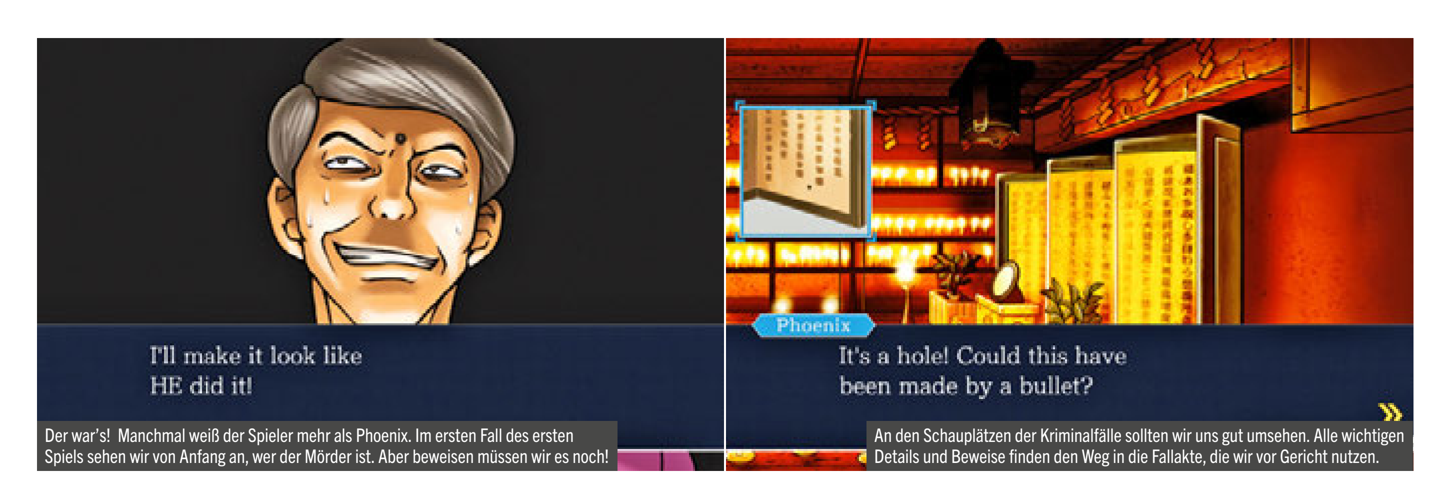
Von: Katharina Pache

Gute Anwälte sind die Folge von schlechten Menschen, sagte Dickens. Fortsetzungen sind oft die Folge von guten Spielen, sagen wir.

Ich bin schuldig! Ich bin so was von schuldig!", ruft Larry Butz, unser alter Freund aus Schulzeiten. Ihm wird vorgeworfen, seine Ex-Freundin Cindy erschlagen zu haben. Wir verkörpern in allen drei Spielen der Trilogie Phoenix Wright, einen aufstrebenden Anwalt, manchmal etwas verwirrt, manchmal etwas unsicher, aber immer überzeugt von der Unschuld seiner Mandanten – auch wenn sie sich selbst für Mörder halten. Unser Job ist es, vor Gericht Lügen in Zeugenaussagen aufzudecken, am Tatort zu ermitteln und Beweise für unsere Thesen zu präsentieren, sodass am Ende Freispruch statt Galgen (in Japan gibt es noch die Todesstrafe!) auf unsere Klienten wartet. Wie in Adventures üblich sind wir sehr viel mit Lesen beschäftigt und bis August sind dafür gute bis sehr gute Englischkenntnisse nötig, denn erst dann steht der kostenlose Patch mit den deutschen Übersetzungen zum Download bereit.

Alt, aber nicht zu alt

Trotz der Thematik – Mord, Verschwörungen, Intrigen – ist der Ton der Reihe nicht allzu ernst. Dafür sorgt unter anderem die illustre Riege an Zeugen, Verdächtigen und Gerichtspersonal, alle schön gestaltet und durch ihre Animationen mit viel Persönlichkeit versehen. Das Alter und die Herkunft vom Game Boy Advance sieht man den drei Spielen deutlich an, etwa bei der trockenen Inszenierung der Story in Standbildern oder den simplen Umgebungen. Das Wichtigste – die Figuren – hat die HD-Kur aber gut überstanden. Die drei Titel *Phoenix Wright: Ace Attorney*, *Phoenix Wright: Justice for All* und *Phoenix Wright: Trials and Tribulations* sind lose miteinander verbunden, wir können sie in der von uns gewünschten Abfolge spielen. Am meisten Sinn ergibt es aber freilich, die korrekte Reihenfolge



Der war's! Manchmal weiß der Spieler mehr als Phoenix. Im ersten Fall des ersten Spiels sehen wir von Anfang an, wer der Mörder ist. Aber beweisen müssen wir es noch!

An den Schauplätzen der Kriminalfälle sollten wir uns gut umsehen. Alle wichtigen Details und Beweise finden den Weg in die Fallakte, die wir vor Gericht nutzen.



Glückwunsch! Das Ziel ist der Freispruch eures Mandanten nach der Verhandlung. Alternative Enden gibt es nicht – Phoenix Wrights Abenteuer verlaufen linear.

einzuhalten, dann freut man sich auch mehr, bereits bekannte Figuren aus einem früheren Spiel ein weiteres Mal zu treffen. Die Titel umfassen jeweils fünf große Fälle, bis auf *Justice for All*, das vier Kapitel enthält. Klingt nach wenig Umfang, tatsächlich sind wir aber etwa 60 Stunden beschäftigt, wenn wir alle drei Spiele abschließen. Inhaltlich hat sich im Vergleich zu den Originalen (wir meinen damit die deutschen DS-Fassungen, die im Vergleich zu den nur in Japan veröffentlichten GBA-Titeln erweitert wurden) nichts geändert. In der Trilogie dürfen wir aber jetzt jederzeit statt nur in bestimmten Abständen speichern.

Lustig, aber nicht zu lustig

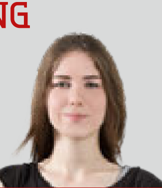
In *Phoenix Wright* geht es nicht nur humorvoll, sondern manchmal auch übernatürlich zu, die Spiele sind keine trockenen Gerichtssimulationen. Phoenix' Assistentin Maya etwa ist ein Medium, das Kontakt zu den Toten herstellen kann, im zweiten Spiel erhalten wir die Möglichkeit, psychische Barrieren von Personen zu erkennen, die wir dann durch den Einsatz passender Beweismittel zu überwinden versuchen – oder wir befragen die Puppe eines Bauchredners. Bemerkenswerterweise driftet *Phoenix Wright* trotz solcher Skurrilitäten nie ins Absurde ab und obschon wir viel mit Lesen beschäftigt sind, baut das Spiel mit einfachen Mitteln gekonnt Spannung auf. Präsentieren wir das passende Beweismittel, mit dem wir die Aussage des Zeugen zerfetzen, geschieht das mit einem Knall und dem berühmt-berüchtigten „Objection“, also „Einspruch“-Ausruf. Wenn wir in die Enge geraten, weil der Staatsanwalt einen Zeugen präsentiert, der unsere schöne Theorie zum Wanken bringt, erklingt eine der berühmtesten Gänsehautmelodien aus der Geschichte der Adventures. Klar, hier erwartet uns kein preisgekrönter Orchester-Soundtrack, den man so auch in einem Hollywood-Blockbuster hören könnte, die simplen Tracks sind aber genau wie die einfache Optik würdevoll gealtert. Die Steuerung geht auch ohne Stylus wunderbar von der Hand.

Oft logisch, aber nicht immer

Ein Großteil der Zeit ist der Aufbau der Kriminalfälle sinnvoll, allerdings handelt es sich bei *Phoenix Wright* um beinahe komplett lineare Spiele. Manchmal ist nicht ganz klar, welches Beweismittel nun präsentiert werden sollte – meistens schreiten die Verhandlungen aber logisch und sehr spannend voran. Vor gewissen Klischees ist auch *Phoenix Wright* nicht gefeit, etwa der alten Amnesienummer, und dass es fast immer nur um Mord geht, nutzt sich im Verlauf der drei Spiele ein wenig ab. Die Zweit- und Drittverwertung von Schauplätzen (Gerichtssaal, Besuchszimmer in der Haftanstalt, Phoenix' Büro) ist bedauerlich, aber nicht ungemein störend. Insgesamt liefert die *Ace Attorney Trilogy* Adventure-Freunden, denen *Danganronpa* und die *Zero Escape*-Reihe zu düster sind, richtig gute Unterhaltung mit schrägen Figuren, die schnell ans Herz wachsen. Ob wir auch Wrights Nachfolger Apollo Justice bald in einer Capcom-Spielesammlung treffen? Schön wär's! ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Pache



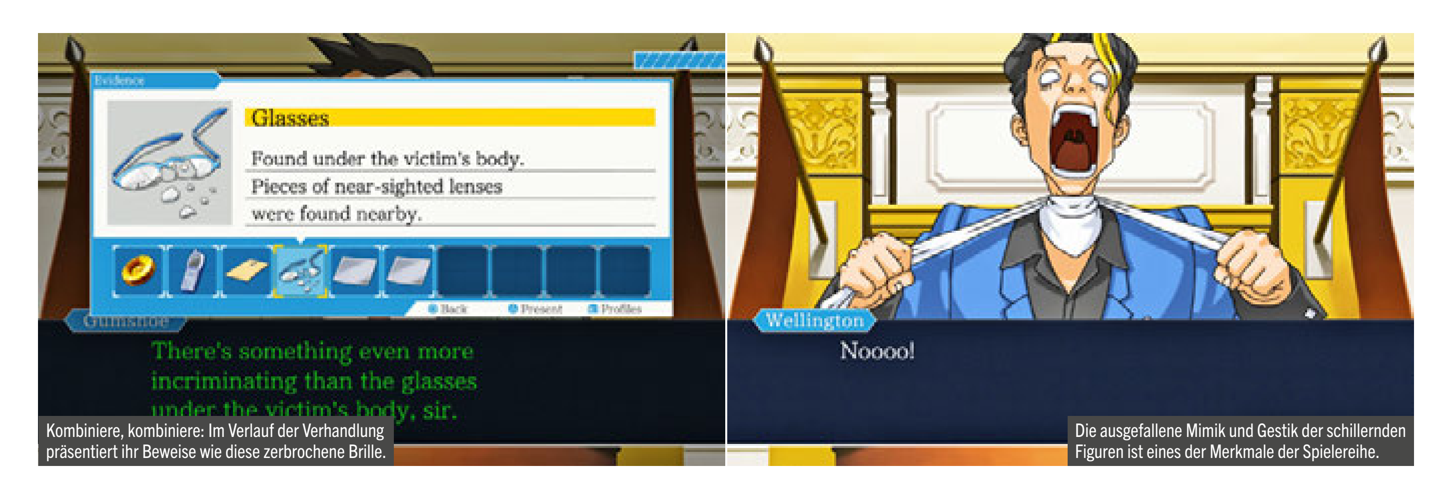
„Lineare, unterhaltsame und humorvolle Anwalt-Adventures“

Die Anwalt-Adventures gehören zu meinen liebsten Spielen auf dem Nintendo DS. Genau wie bei den Krimi-Klassikern von Sir Arthur Conan Doyle und Agatha Christie steht einem erneuten Konsum nichts im Wege, sobald man vergessen hat, wie der Fall aufgeklärt wurde. Nicht nur deshalb habe ich mich sehr auf die Trilogie gefreut! Ein paar Details wusste ich tatsächlich noch, aber Spaß hat mir das Dasein als Anwalt dennoch auch beim zweiten Mal bereitet. Zwar sind die drei Spiele seit einiger Zeit auch auf Smartphones und Tablets erhältlich, aber es gibt sicher trotzdem einige Spieler, die bislang noch keinen Kontakt mit Phoenix Wright geknüpft haben. Traut euch, es lohnt sich – zumindest, wenn ihr kein Problem mit streng linearen Storys habt. Für jüngere Kinder ist *Phoenix Wright* trotz der Altersfreigabe nichts, unter anderem wegen der Mordthematik (auch wenn es keinesfalls blutrünstig zugeht) und der zunehmenden Komplexität der Fälle.

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele liebenswerte, schräge Figuren
- ➕ Jede Menge spannende Fälle
- ➕ Simple, aber schöne Optik (nun in HD) und gelungener Sound
- ➕ Freies Speichern möglich
- ➕ Humorvoll, aber nie zu albern
- ➕ Guter Spielfluss
- ➕ Fälle bauen teilweise aufeinander auf
- ➕ Mit deutschen Texten – wenn auch erst nach dem Patch im August
- ➕ Stolzer Umfang ...
- ➖ ... aber sehr linear, deshalb geringer Wiederspielwert
- ➖ Ein paar unlogische Momente
- ➖ Nicht vertont, Story wird in Standbildern inszeniert
- ➖ Wenig Gameplay-Unterschiede innerhalb der drei Titel





Kombiniere, kombiniere: Im Verlauf der Verhandlung präsentiert ihr Beweise wie diese zerbrochene Brille.

Die ausgefallene Mimik und Gestik der schillernden Figuren ist eines der Merkmale der Spielereihe.

DER **EINKAUFSFÜHRER**

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-**Shooter** (Einzelspieler)

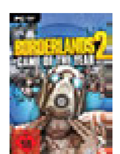
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, *Bioshock Infinite*, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

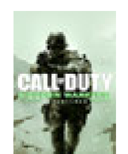
Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 2

Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf; Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, tiefgründigen Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-**Shooter** (Mehrspieler)

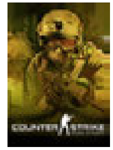
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

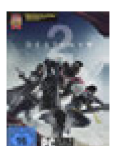
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

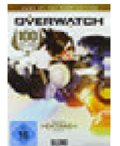
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

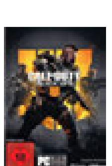
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten *Call of Duty* seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

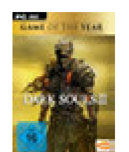
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasywelt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

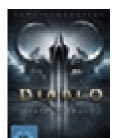
Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger *Human Revolution*.

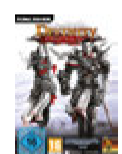
Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

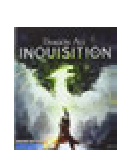
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil *Origins* ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (*Mass Effect 3*)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % Free2Play.

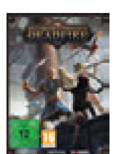
Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Neuzugänge: The Division 2 und Sekiro

In diesem Monat stellten sich gleich mehrere potenzielle Anwärter für einen Platz in unserem Einkaufsführer der kritischen Abstimmung der PC-Games-Redaktion. Mit überwältigender Mehrheit schafften es dabei gleich zwei Titel den begehrten Editor's-Choice-Award einzuheimsen. Sowohl *The Division 2* als auch *Sekiro: Shadows Die Twice* nehmen ab sofort einen Platz in unserer Actionliste ein. Der Loot-Shooter von Ubisoft erhielt in der Abstimmung lediglich eine Gegenstimme. Noch besser lief es für das neueste Werk von From Software, das mit nur einer Enthaltung am perfekten Abstimmungsergebnis vorbeischrammte. Nicht so gut lief es dagegen für *The Walking Dead: The Final Season*, das sich trotz eines begeisterten Tests von Christian Dörre ganz knapp nicht für einen Platz im EKF qualifizieren konnte.

Matthias Dammes





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe *Baldur's Gate* aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod *Enderal* ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

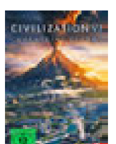
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Strategiespiele

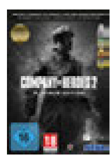
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

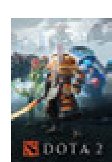
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

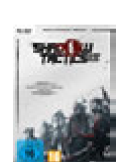
Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: *Dota 2* fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

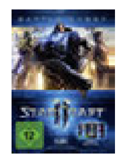
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Shadow Tactics: Blades of Shogun

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

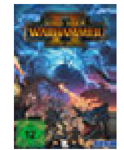
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



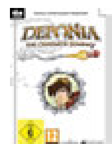
XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

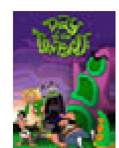
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, *Doomsday*, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genrefan Pflicht.

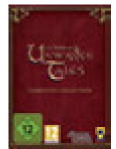
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreisestory mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel *Before the Storm*.

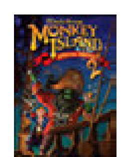
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

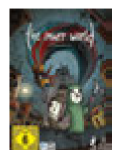
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



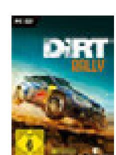
The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters

In neuem Glanz
Borderlands GOTY

Fast 10 Jahre ist der Release des ersten *Borderlands* her. Nicht nur das anstehende Jubiläum, sondern auch die lang erwartete Ankündigung von *Borderlands 3* waren für die Entwickler von Gearbox Grund genug, dem Oldie noch einmal eine Frischzellenkur zu verpassen. Seit dem 3. April 2019 ist das Spiel daher als Remaster in der sogenannten *Borderlands Game of the Year Edition* erhältlich. Neben dem Hauptspiel sind darin natürlich alle DLCs enthalten. Für einen modernen Look haben die Entwickler die Texturen überarbeitet und auf eine Auflösung von 4K verbessert. Für besseren Spielkomfort wurde dem Benutzerinterface die aus dem Nachfolger bekannte Minimap hinzugefügt. Darüber hinaus gibt es sechs neue legendäre Waffen, mehr Anpassungsmöglichkeiten für euren Charakter und einen FOV-Slider. Außerdem haben die Macher zusätzliche Optimierungen an der Balance des Spiels vorgenommen. Nicht in die PC-Version geschafft haben es allerdings Features wie der Splitscreen-Modus, Unterstützung für Ultrawide-Auflösungen und HDR. Wer das Original bereits bei Steam besitzt, bekommt das Remaster übrigens kostenlos. Die Game-of-the-Year-Edition erscheint dann als eigener Eintrag direkt in eurer Bibliothek. Übrigens: Auch für die *Handsome Collection,* bestehend aus *Borderlands 2* und *Borderlands: The Pre-Sequel,* hat Gearbox in Form eines Ultra HD Texture Packs einige optische Verbesserungen vorgenommen. Auch für beide Spiele separat kann ein entsprechender Patch geladen werden.

Matthias Dammes

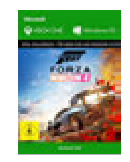




Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

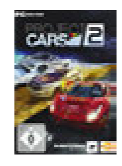
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues *Forza Horizon* erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

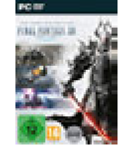
Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Mit der Ankündigung von *Bloodlines 2* schossen auch die Verkaufszahlen des 15 Jahre alten Vorgängers wieder in die Höhe. Zu Recht! Denn auch heute noch ist das erste *Bloodlines* ein großartiges Vampir-Rollenspiel, das kaum etwas von seiner Wirkung verloren hat. Euch erwartet ein atmosphärisches, düsteres Abenteuer, in dem ihr die nächtlichen Straßen von L.A. unsicher macht, Vampir-Clans gegeneinander ausspielt, Quests erledigt und faszinierende Charaktere trefft. Clevere Dialoge voll spannender Entscheidungen und unterschiedliche Spielweisen sorgen für Abwechslung, das entschädigt auch für das lasche Kampfsystem, das bis heute die größte Schwäche des Spiels darstellt. Der Community-Patch ab Version 10 ist Pflicht, ihr bekommt das Update zum Beispiel auf www.moddb.com oder patches-scrolls.de. Der Patch bietet bei der Installation zwei Optionen: Eine Basisversion, die nur Bugs fixt, sowie eine erweiterte Plus-Fassung, die geschnittene Inhalte ergänzt und zahlreiche Details verbessert – für viele Fans ist die Plus-Version heute die erste Wahl. **Felix Schütz**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy XIV: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: *FF*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action

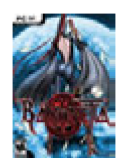
Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive



Bayonetta

Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepad-Pflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Sega



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

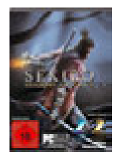
Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: *Sekiro* bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspielerpart und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

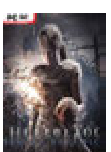
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

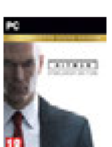
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Hitman: The Complete First Season

Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Ende der Story enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

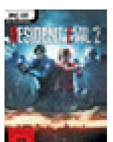
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Square Enix



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an *Dark Souls*.

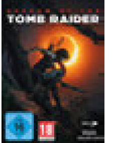
Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

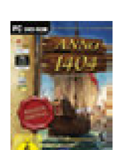
Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen



Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1404

Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* macht vieles richtig! Der exzellente Nachfolger *2070* spielt in einem futuristischen Szenario.

Getestet in Ausgabe: 08/09
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

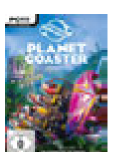
Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



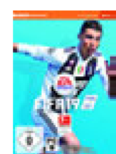
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von *Theme Hospital* beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht *FIFA 19* im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert *Madden* auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

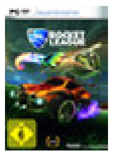
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

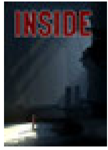
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest



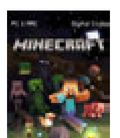
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

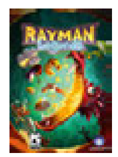
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

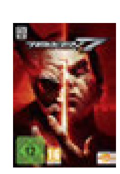
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

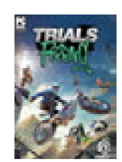
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

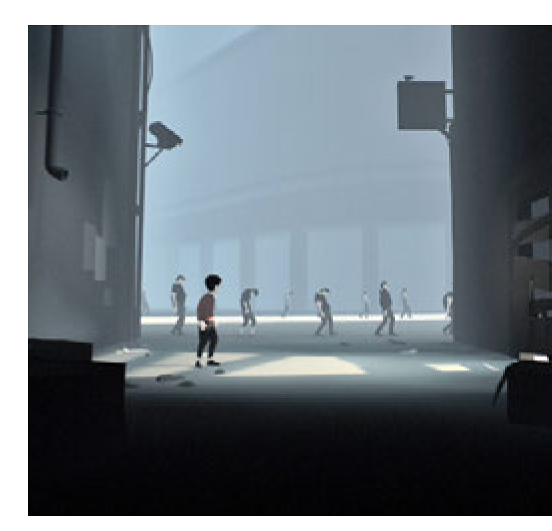
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Rising

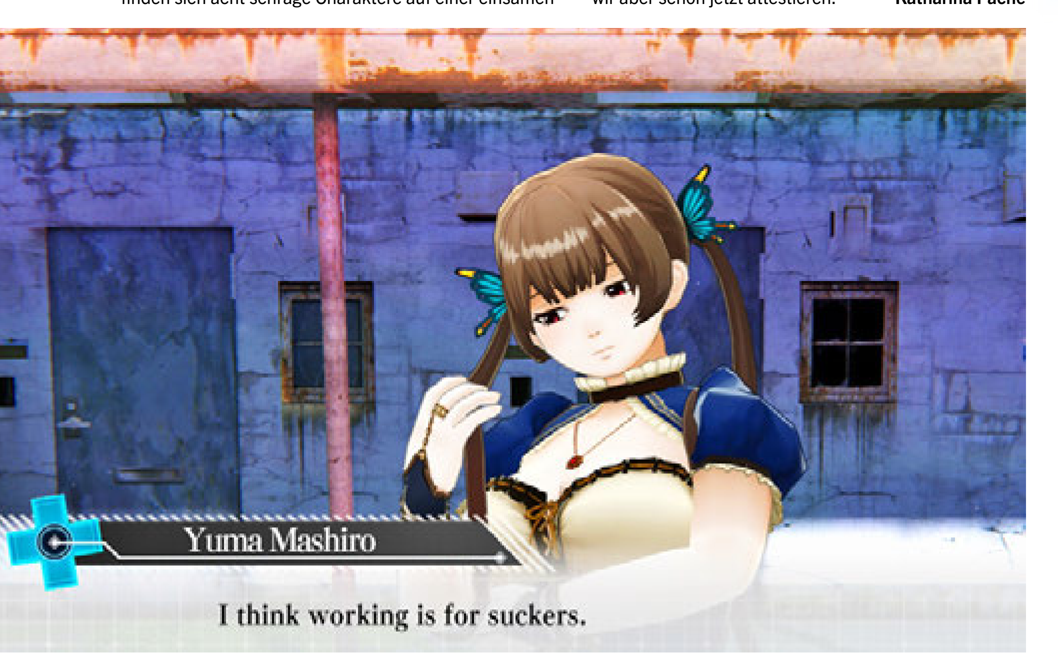
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Zanki Zero: Last Beginning

Ein Spiel mit einem solchen Namen kann nur aus Japan kommen? Richtig. Hinter dem seltsamen Titel verbirgt sich ein nicht minder seltsames Spiel, was sich teilweise durch dessen Herkunft erklären lässt: Asien-affine Spieler kennen die Macher bereits von der morbid-schrägen Adventure-Reihe *Danganronpa*. Anders als dort seid ihr nicht mehr nur mit dem Lesen von ausufernden Dialogen und dem Treffen von Entscheidungen beschäftigt, nebenher erkundet ihr aus der Ego-Perspektive Dungeons und setzt euch mit den Survival-Elementen des Spiels auseinander (etwa mit der Toilettenmechanik – wer nicht rechzeitig das stille Örtchen aufsucht, nässt sich ein). Und wieso das alles? Nach dem Weltuntergang finden sich acht schräge Charaktere auf einer einsamen Insel als die letzten Überlebenden wieder. Tatsächlich sind alle Figuren nur Klone, die schon nach dreizehn Tagen das Zeitliche segnen – ist aber nicht so schlimm, denn solange ein anderer Charakter die Daten des Toten in die Klon-Maschine lädt, steht dieser bald wieder auf der Matte. Im Verlauf des Lebens und Sterbens auf der Insel kommt man den Hintergründen des Weltuntergangs und den Geschichten der letzten Überlebenden auf die Schliche, das dauert aber eine ganze Weile (vermutlich mehr als 30 Stunden), weshalb wir es leider nicht mehr geschafft haben, vor Drucklegung den Test des Genremix zu liefern. Dass *Zanki Zero: Last Beginning* nicht zu den aktuellen Grafik-Highlights gehört, können wir aber schon jetzt attestieren. **Katharina Pache**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität sprechen Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr Gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen über die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Potential wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher ein Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte.

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

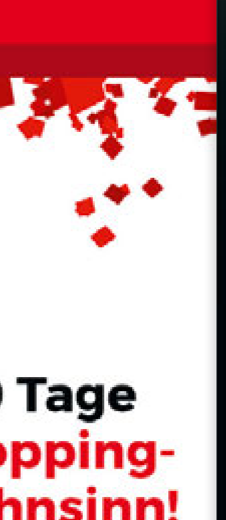
UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



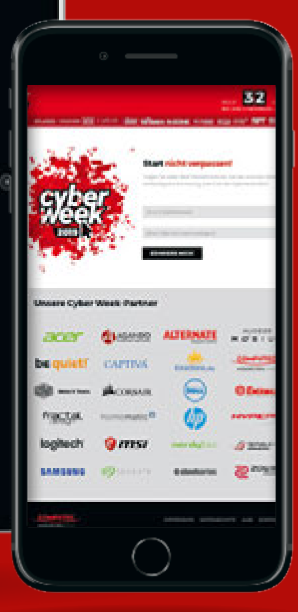
Shopping-Wahnsinn: bis zu 70 % Rabatt sichern!

Start nicht verpassen! Jetzt registrieren unter www.cyberweek.deals!



26. April
bis **5. Mai**
2019





Und so funktioniert es …

Computec Media veranstaltet im Zeitraum vom 26. April bis zum 05. Mai 2019 zum zweiten Mal die Cyber Week – zehn Tage Shopping-Wahnsinn. Dabei gibt es bei unseren teilnehmenden Partnern

- unzählige tolle Angebote
- exklusive Rabatte
- einmalige Zusatzleistungen.

Eine umfassende Übersicht aller teilnehmenden Partner und deren Rabattangeboten (sofern diese schon feststehen) ist auf den folgenden Seiten zu finden.

Alle Angebote werden ab 26. April 2019 auf unserer offiziellen Aktions-Website www.cyberweek.deals aufgelistet. Schon jetzt können sich Schnäppchenjäger auf der Webseite für einen Newsletter eintragen, um rechtzeitig zum Start der Cyber Week informiert zu werden. Alle Angebote gelten nur, solange der Vorrat reicht, und Top-Deals können schnell vergriffen sein.

Wir wünschen viel Spaß mit den zahlreichen tollen Angeboten und viel Erfolg beim Schnäppchen-Shopping!

Alle Cyber Week -



bis zu **€ 400,-**

Acer Notebooks und PCs vereinen Leistung, Zuverlässigkeit und Effektivität in einem Gerät – egal ob mobil oder stationär. Nutzen Sie die Cyber Week und sparen Sie bis zu 400 € auf ausgewählte Modelle!



Wenn nicht jetzt, wann dann? Jetzt zuschlagen bei der Cyber Week! Sichere dir schnell deinen perfekt abgestimmten AGANDO-PC zum Traumpreis. Wir freuen uns auf deinen Besuch unter www.agando-shop.de.



bis zu **20 %**

Als eines der zehn größten E-Commerce-Unternehmen Deutschlands gehört ALTERNATE zu den führenden Onlineshops. Während der Cyber Week erwarten Sie Angebote aus den Bereichen Hardware, Gaming & Peripherie.

AUDEZE
MOBIUS

bis zu **20 %**

Audeze Mobius ist mehr als ein Kopfhörer, Audeze Mobius ist ein Erlebnis! Der erste USB- und Bluetooth-Premium-Kopfhörer von Audeze, welcher speziell für Gamer entwickelt wurde. Mobius nutzt die preisgekrönten Planar-Treiber von Audeze, um mit integriertem 3D-Sound und Headtracking in hitzigen Multiplayer-Gefechten den kleinen, aber entscheidenden Vorteil zu hören!



bis zu **20 %**

So leise und doch so effizient: PC-Komponenten von be quiet! bieten herausragende Features und Qualität. Ausgewählte Lüfter, CPU-Kühler, Netzteile & Gehäuse gibt es zudem aktuell bis zu 20 % günstiger!



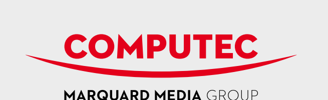
bis zu **25 %**

CAPTIVA – Dein Deal, ganz gleich ob PC oder Notebook! Erlebe die Cyber Week mit CAPTIVAs High Quality Power und der schärfsten Hardware namhafter Hersteller. Hol dir deinen Deal, bevor es ein anderer tut.



bis zu **50 %**

Caseking – Das ist der Online-Shop für alle Computer-Freaks, PC-Gamer und Anwender, die mehr wollen als nur Standardware. Wer auf der Suche nach Hardware-Komponenten, Wasserkühlungs-Parts, Modding-Artikeln, Gehäusezubehör oder sogar kompletten Fertigsystemen ist, ist bei Caseking genau richtig. Euch erwarten exklusive Rabatte.



bis zu **70 %**

Hol dir das dreifach gute PC-Games-Schnupperangebot: Je eine aktuelle Digi-Ausgabe von PC Games Extended, PC Games Hardware und PC Games MMORE zum fantastischen Paket-Sparpreis. Nur während der Cyber Week im Computec-Online-Shop!



Make It Yours.

bis zu **20 %**

Make It Yours – Individualität & Flexibilität werden bei Cooler Master großgeschrieben. Starte jetzt dein PC-Projekt und spare nur für kurze Zeit 20 % auf das gesamte Cooler Master-Sortiment.



bis zu **30 %**

Ob Headset, Maus(-pad) oder Tastatur: Mit CORSAIR erleben Sie ein vollkommen neues Spielerlebnis. Sparen Sie dank der Cyber Week bis zu 30 % und genießen Sie die Vorteile von CORSAIR Gaming-Produkten.



Dell ermöglicht es Communitys, Menschen & Kunden weltweit, ihre Ideen mit Technologie zu verwirklichen. Ganz egal ob bei PCs, Notebooks oder Monitoren, bei Dell steht stets der Nutzer im Fokus.



bis zu **30 %**

Netzteile & CPU-Kühler sind essenzielle Bestandteile eines jeden PCs. Setzen Sie dabei auf die bewährte Qualität von Enermax. Dank der Cyber Week sparen Sie aktuell bis zu 30 % auf ausgewählte Modelle.

Cyber Week 2019 von 26. April bis 5. Mai 2019.

Partner



bis zu 15 %

Minimalistisches Scandinavian Design, innovative Lösungen und makellose Qualität – das zeichnet Fractal Design aus. Sparen Sie jetzt bis zu 15 % beim Kauf ausgewählter Fractal Design Produkte.

homematic IP

Smartes Wohnen, das begeistert – das ist Homematic IP. Sie möchten Ihr Zuhause einfach, intelligent und effizient vernetzen? Dann nutzen Sie jetzt unsere Starter-Set-Preisvorteile zur Cyber Week.



bis zu €200,-

Gaming auf dem nächsten Level bescheren Ihnen Notebooks und Desktop-PCs von OMEN by HP und der HP Pavilion Gaming Serie. Profitieren Sie von den Angeboten zur Cyber Week und sparen Sie bis zu 200 €.



Kingston ist der weltweit größte unabhängige Hersteller von Speicherprodukten und entwickelt sich ständig weiter, beispielsweise mit der Gaming-Brand HyperX. Entdecken Sie jetzt Angebote von Kingston & HyperX!

logitech

Eingeschworen auf Innovation und Qualität, entwickelt Logitech Peripheriegeräte, die dem Menschen helfen sollen, einen leichteren Zugang zur digitalen Welt zu finden. Jetzt umsteigen auf Logitech!

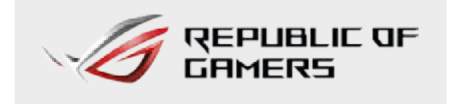


Erwecke mit MSI den Drachen in deinem System. Hardware, Notebooks & PC-Systeme von MSI sind optimiert für die Bedürfnisse von Spielern. Profitiere zur Cyber Week jetzt von Vorteilspreisen.



bis zu 20 %

nerdytec erlaubt mit den Couchmaster® Produkten die bequeme PC/Laptop-Nutzung vom Sofa oder Bett aus und sorgt für maximalen Komfort beim Arbeiten oder Spielen.



ASUS ROG – das steht für Hardware, Notebooks, PCs, Monitore, Netzwerktechnik & Eingabegeräte auf höchstem Niveau, konzipiert von Gamern für Gamer. Profitieren Sie jetzt von Angeboten zur Cyber Week!

SAMSUNG

Innovative, hochauflösende Samsung Monitore – exzellent für Arbeit & Gaming. Entdecken Sie die neuen Samsung Monitor-Highlights zu unserer Cyber Week!



bis zu 10 %

Seagate ist Marktführer im Bereich HDDs und entwickelt fortwährend innovative Produkte für Kunden & Unternehmen. Sparen Sie jetzt und sichern Sie sich bis zu 10 % Rabatt auf IronWolf NAS-Festplatten.

steelseries

Auf der Suche nach High-End-Peripherie? Dann schauen Sie bei SteelSeries vorbei. Edle Materialien, innovatives Design und neueste Technologien vereint in einem Produkt: Das ist SteelSeries.



ZOWIE Monitore & Mäuse stehen für höchste Qualität im Bereich eSports und sichern eine einwandfreie Ingame-Erfahrung. Entdecken Sie jetzt professionelles eSports Equipment von ZOWIE.

Start nicht verpassen! Jetzt registrieren unter www.cyberweek.deals!

BRANCHENRIESEN TEIL 12

Konami

Norman Reedus sollte in *Silent Hills* den Hauptprotagonisten mimen.

Von der kleinen Welle zum Kaventsmann

Mit dem Namen Konami verbindet man großartige Spielereihen wie *Metal Gear Solid* und *Pro Evolution Soccer*. Doch wo liegen die Anfänge des japanischen Unternehmens und wie wurde Konami zu einer der wichtigsten Branchengrößen? **Von:** Stephan Petersen & Sascha Lohmüller

In das Jahr 1969 fallen die Mondlandung, Woodstock … und die Geburt von Konami. Zusammen mit drei Partnern gründete Kagemasa Kozuki in Osaka eine Firma für die Vermietung und Reparatur von Jukeboxen. Vier Jahre später erhielt das Unternehmen den Namen Konami, zusammengesetzt aus den Anfangsbuchstaben der Namen der Firmengründer: Kozuki, Nakama, Matsuda und Ishihara. Warum zwei Gründer nur einen und die beiden anderen zwei Buchstaben zum Namen beisteuern durften, ist nicht überliefert. Vermutlich hing es aber damit zusammen, dass die Buchstabenkombination auf diese Weise einen dufte Namen ergab. Konami heißt übersetzt „Kleine Welle".

Tatsächlich waren die Anfänge zunächst bescheiden. Doch 1978 nahm die Welle an Intensität und Größe zu, als Konami in die Videospielbranche einstieg. Erste Arcade-Titel wie *Space King* (1978), *Space King 2* (1979) und *Astro Invader* (1980) basierten auf dem beliebten Spielprinzip von *Space Invaders* (1978). 1981 bewiesen die Entwickler von Konami, dass sie nicht nur erfolgreich kopieren können, sondern auch selbst innovative Ideen haben. Im Februar 1981 erschien *Scramble*, einer der ersten Multi-Level-Shoot'em-ups. Das Spiel, in dem man mit einem futuristischen Flugzeug UFOs und Treibstofftanks zu Klump schoss, verkaufte sich hervorragend. Kein Wunder also, dass Konami im selben Jahr mit *Super Cobra* einen Nachfolger entwickelte.

Als noch erfolgreicher erwies sich ein im Juni 1981 veröffentlichtes Spiel. In *Frogger* mussten die Spieler bei ansteigendem Schwierigkeitsgrad möglichst vielen Fröschen über eine vielbefahrene Straße helfen, um Punkte zu sammeln und im besten Fall den Highscore zu knacken. Das Spielprinzip begeisterte Millionen Spieler und *Frogger* wurde zu einem DER Hits der goldenen Arcade-Ära. Damit noch mehr Spieler in den Genuss von Konami-Spielen kommen konnten, begannen die Japaner nun vermehrt, ihre Spiele für Heimkonsolen umzusetzen. Besonders auf dem Atari 2600 und dem in Japan sehr beliebten Heimcomputer MSX erschienen zahlreiche Konami-Spiele. Nach den finanziellen Erfolgen wagte Konami den nächsten Schritt und expandierte 1982 mit Konami America in die USA.



Gradius (1985) war das erste Spiel mit dem berühmten Konami-Code. (Quelle: Moby Games)

Eindeutig von *Blade Runner* inspiriert: Hideo Kojimas Grafik-Adventure *Snatcher* (1988). (Quelle: Moby Games)



Innovativ, aber nur mäßig erfolgreich: das Schleich-Abenteuer Metal Gear (1986). (Quelle: Moby Games)

Aufstieg in den Achtzigern

Ein weiterer spielerischer Meilenstein folgte 1985. In Bezug auf das Gameplay orientierte sich *Gradius* an *Scramble*. Der Spieler steuerte ein Raumschiff, in diesem Fall die Vic Viper, durch seitlich scrollende Levels, pustete Objekte weg und wich feindlichem Beschuss aus. Das Innovative bei *Gradius*: die Power-ups in Kombination mit der Waffenwahl ermöglichten mehr taktische Möglichkeiten. *Gradius* war der Auftakt für ein überaus erfolgreiches Franchise, das 2008 in *Gradius Rebirth* seinen (bisherigen) Abschluss fand.

Zudem feierte in *Gradius* der berühmte Konami-Code sein Debüt. Kazuhisa Hashimoto hatte während der Entwicklung von *Gradius* einen Cheat Code implementiert, um mit einer bestimmten Tastenkombination alle Power-ups zu erhalten und so höhere Spiellevels sofort erreichen und testen zu können. Als findige Spieler den Code entdeckten, ließen ihn die Entwickler bei später produzierten Modulen im Spiel, da sie bei einer Entfernung Bugs und Glitches befürchteten. Aufgrund des riesigen Erfolgs des Spiels wurde der Konami Code ein fester Bestandteil und ein Kultfaktor. In den folgenden Jahrzehnten enthielten zahlreiche Spiele und Reihen in unterschiedlichen Variationen den Konami-Code. Hilfreich wie in *Gradius 2* (1988), wo es nach Eingabe des Codes 30 Leben gab, oder witzig wie in *Silent Hill 3* (2003), wo Nebencharakter Douglas Courtland nach der Tastenkombination in jeder Zwischensequenz in Unterwäsche erschien.

Ebenfalls in das Jahr 1985 fiel Konamis Entscheidung, zukünftig Spiele für Nintendos Famicom (NES) zu entwickeln. Zunächst konzentrierte sich Konami auf Portierungen altbekannter Hits. Dann folgten Spiele, die als erstes auf der NES erschienen. Eines davon: *Castlevania* (1986). Als Vampirjäger Simon Belmont sprangen, kletterten und krochen Spieler durch die titelgebende Burg und traten dabei allerlei grausigen Kreaturen in den untoten Hintern. Oder genauer gesagt: Simon lehrte ihnen mit seiner heiligen Peitsche das Fürchten. *Castlevania* wurde zu einem riesigen finanziellen Erfolg und einem der wichtigsten Konami-Franchises. Besonders auf Nintendos Platzhirsch NES fuhr Konami dicke Gewinne ein. 1988 folgte mit dem Börsengang der nächste große Schritt beim Aufstieg zur Branchengröße.

Nervenzerfetzender Psycho-Horror

1986 hatte Konami einen 23-Jährigen namens Hideo Kojima ein-

Wer braucht schon italienische Klempner oder blaue Igel, wenn er ein Opossum in Ritterrüstung hat? Im Jump & Run *Rocket Knight Adventures* (1993) ist Held Sparkster auf Rettungsmission. (Quelle: Moby Games)

DIE WICHTIGSTEN KONAMI-SPIELE

In rund 40 Jahren kommen so einige Hit-Serien zusammen. Hier sind die wohl wichtigsten in Konamis Portfolio.

FROGGER

(Quelle: Moby Games)

Frogger (1981) war einer der größten Hits der goldenen Arcade-Ära.

CASTLEVANIA



(Quelle: Moby Games)

Ein Hit auf dem NES und Start eines erfolgreichen Franchise: *Castlevania* (1986).

METAL GEAR SOLID



(Quelle: Moby Games)

Ein Meisterwerk und Pionier der Stealth-Action: *Metal Gear Solid* (1998).

SILENT HILL



(Quelle: Moby Games)

Silent Hill (1999) setzte neue Maßstäbe im Genre des Survival Horrors.

PRO EVOLUTION SOCCER



(Quelle: Moby Games)

Der große *FIFA*-Konkurrent : *Pro Evolution Soccer* (2001).



Wo wird das Tanzbein geschwungen? Natürlich in *Dance Dance Revolution* (1998) und seinen unzähligen Nachfolgern. (Quelle: Moby Games)


Düster, emotional aufwühlend, großartig: *Silent Hill 2* (2001).

gestellt. Bereits ein Jahr später erschien das erste Spiel des jungen Entwicklers: *Metal Gear*. Der Schleich-Shooter zeichnete sich durch seine innovative Spielmechanik aus. Offene Konfrontationen mit Gegnern galt es zu vermeiden, Gewalt war nur die letzte Option. Dennoch hatte *Metal Gear* nur mäßigen Erfolg. Das Gleiche galt für Hideo Kojimas vom Science-Fiction-Kultfilm *Blade Runner* inspiriertes Grafik-Adventure *Snatcher* (1988).

In der folgenden 16-Bit-Ära legte Konami den Fokus auf Fortsetzungen etablierter Marken, beispielsweise *Gradius 3* (1990) für das SNES und *Castlevania: Rondo of Blood* (1993) für PC Engine. Aber Konami hatte auch einige neue Pfeile im Köcher, so etwa das Jump & Run *Rocket Knight Adventures* (1993) und die Dating Sim *Tokimeki Memorial* (1994). Als wesentlich lukrativer erwies sich für Konami jedoch der Einstieg ins Pachinko-Geschäft, eine in Japan sehr populäre Mischung aus Glücksspiel und Arcade.

1993 verlegte Konami den Firmensitz nach Tokyo. Ein Jahr später gründeten die Japaner neue Studios, die sich auf eigene Marken und Schwerpunkte konzentrierten. Von KCE Tokyo erschienen vornehmlich Rollenspiele wie beispielsweise das deutlich RPG-lastigere *Castlevania: Symphony of the Night* (1997). Aber auch eine neue Marke in einem frischen Genre. Im Survival-Horror-Game *Silent Hill* (1999) lenkten Spieler mit zittrigen Händen den Protagonisten Harry Manson durch das gruselige Silent Hill und begaben sich auf die Suche nach Harrys verschwundener Tochter. Der Psycho-Horror- Trip mit seinem motivierenden Gameplay und der dichten Atmosphäre kam bei den Spielern hervorragend an. Etliche Fortsetzungen, Spin-offs und sogar zwei Verfilmungen folgten auf den Hit.

Metal Gear Solid

Bei KCE Japan (später Kojima Productions) stand die *Metal Gear*-Reihe im Mittelpunkt, die international bisher nicht viel Beachtung gefunden hatte. Das änderte sich 1998. *Metal Gear Solid* war der erste Teil der Reihe mit Sprachausgabe und 3D-Grafik. Vor allem Letztere ermöglichte eine äußerst abwechslungsreiche, motivierende Spielerfahrung. Hinzu kam, dass Kojima mit den neuen technischen Möglichkeiten der Playstation endlich seiner cineastischen Passion nachgehen konnte. *Metal Gear Solid* glänzte mit einer üppigen Story und einer Vielzahl an Zwischensequenzen. Beides sollte zum Markenzeichen der Serie werden. Von der Presse und den Spielern gefeiert, markierte *Metal Gear Solid* den internationalen Durchbruch der Serie.

In diesem Zeitraum konnte Konami weitere Erfolge verbuchen. 1997 lösten die Japaner mit dem Rhythmus-Spiel *Beatmania* einen Boom im Bereich der Rhythmusspiele aus. Aufgrund des Erfolgs änderte Konamis verantwortliche Entwicklungsabteilung Games & Music Division ihren Namen in Bemani – fortan die Bezeichnung für alle kommenden Rhythmusspiele. Ein anderes sehr erfolgreiches Musikspiel und Auftakt einer erfolgreichen Reihe war das Tanzmatten-Gehopse *Dance Dance Revolution* (1998), das zunächst in japanischen Spielhallen und schließlich ebenfalls auf heimischen Konsolen erschien. Doch all das war nichts im Vergleich zu einem Sammelkartenspiel, das auf


Wer findet Snake? *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004) ist für viele Fans der beste Serienteil.


Stumpfes Gekloppe: *Hellboy: The Science of Evil* (2008).

DIE KONAMI-GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

1969: Kagemasa Kozuki gründet in Osaka zusammen mit drei Partnern Konami

1978: Einstieg in die Arcade-Branche

1981: *Frogger* erscheint

1986: Konami stellt Hideo Kojima ein

1986: *Castlevania* erscheint

1992: Einstieg ins Pachinko-Geschäft

1993: Umzug nach Tokyo









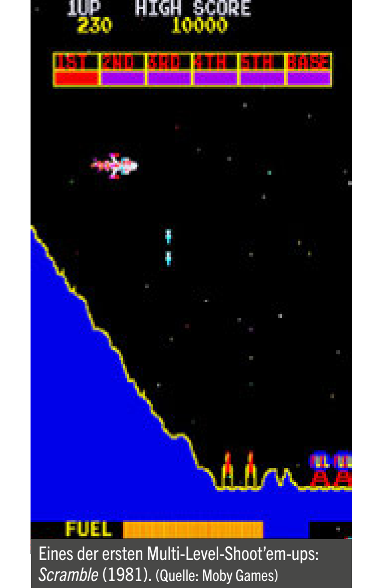


der erfolgreichen japanischen Mangaserie *Yu-Gi-Oh!* basierte. Die Kartenverkäufe durchbrachen rasch die Milliardengrenze, die Gewinne schossen durch die Decke und *Yu-Gi-Oh!* konnte sich sogar einen Eintrag im Guinnessbuch der Rekorde als meistverkauftes Kartenspiel sichern. Kurzum: *Yu-Gi-Oh!* wurde für Konami zur eierlegenden Wollmilchsau.

Konami hatte in der Vergangenheit bereits mehrere Fußballsimulationen entwickelt. Eine davon war die *Winning Eleven*-Reihe (seit 1996), deren Titel international unter den Namen *Goal Storm* und *International Superstar Soccer Pro* vermarktet wurden. Ihren Siegeszug begann das Franchise schließlich mit einem Namenswechsel. Außerhalb von Japan erschien Konamis Fußballsimulation ab 2001 als *Pro Evolution Soccer*. Im Gegensatz zur *FIFA*-Reihe von Electronic Arts verfügte die Reihe *Pro Evolution Soccer* über keine bis wenige Lizenzen. Dafür begeisterte die Serie mit starkem Gameplay, das sich insbesondere aufgrund der großartigen Ballphysik mehr nach richtigem Fußball anfühlte als die EA-Konkurrenz. Mancher behauptet, dass das Fazit „Weniger Lizenzen, besserer Fußball" auch heute noch auf *Pro Evolution Soccer* zutrifft.

Auf die Mega-Hits folgt der Abstieg

Konami hatte nun mehrere starke Marken. In den Folgejahren konzentrierten sich die Japaner überwiegend auf Fortsetzungen ihrer Franchises. Spiele wie *Silent Hill 2* (2001), *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001), *Castlevania: Aria of Sorrow* (2003), *Silent Hill 3* (2003) und *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004) sackten regelmäßig Höchstwertungen ein und setzten qualitativ neue Standards in ihren Genres. Auch die Verkaufszahlen stimmten. 2005 kam eine weitere Marke hinzu, als Konami die Mehrheit (seit 2011 komplett) beim *Bomberman*-Entwickler Hudson Soft übernahm. Konami war breit aufgestellt. Neben der Videospielbranche gehörten dazu Pachinko-Automaten und Sammelkartenspiele. Aber auch Fitnessstudios und Immobiliengeschäfte waren Bestandteil des Konami-Imperiums. 2006 erfolgte eine Reorganisierung der Unternehmensstruktur und die Videospielsparte firmierte ab sofort unter dem Namen Konami Digital Entertainment.



Eines der ersten Multi-Level-Shoot'em-ups: *Scramble* (1981). (Quelle: Moby Games)

Getreu dem Motto „Allein schleichen ist schön, zu zweit aber noch schöner" veröffentlichte Konami 2008 zeitgleich zu *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* das Multiplayer Spin-off *Metal Gear Online*, in dem bis zu 16 Spieler in diversen Spielmodi ihre Fähigkeiten in taktischer Kriegsführung unter Beweis stellten. Bei den Spielern kam das Online-Erlebnis gut an und wurde als bereichernde Ergänzung zum Solo-Abenteuer angesehen. Weniger erfolgreich waren Spiele abseits der bekannten Konami-Franchises. *Hellboy: The Science of Evil* (2008), das auf dem Superheldenfilm *Hellboy* des Regisseurs Guillermo del Toro aus dem Jahr 2004 basierte, konnte weder bei der Kritik noch an der Kasse überzeugen. Das galt ebenfalls für das äußerst durchschnittliche Action-Adventure *Blades of Time* (2012). Selbst bekannte Marken begannen nun zu schwächeln. *Silent Hill: Downpour* (2012) erhielt nur mäßige Kritiken. Zugleich markierte der achte Serienteil das (vorläufige) Ende der erfolgreichen Reihe. Dabei sah 2014 noch alles sehr vielversprechend aus. Konami kündigte den Survival-Horror *Silent Hills* als Gemeinschaftsprojekt von Hideo Kojima und Guillermo del Toro an. Als Hauptprotagonist war *The Walking Dead*-Star Norman Reedus eingeplant.

Doch aus dem potenziellen Mega-Hit wurde nichts. Anfang 2015 startete Konami plötzlich eine Damnatio-memoriae-Kampagne. Die Japaner tilgten Hideo Kojimas Namen aus Grafiken, Trailern und Webseiten. Im Hinblick auf den bevorstehenden Release von *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain* (2015) versuchten sowohl Kojima als auch Konami die Wogen zu glätten. Doch schließlich war die Katze aus dem Sack. Aufgrund von Streitigkeiten, die Rede war später von Machtkämpfen und Geldfragen, gingen die beiden Erfolgspartner Konami und Kojima fortan getrennte Wege. Zudem veranlasste die Auseinandersetzung Konami dazu, das eigene Videospielgeschäft komplett zu überdenken. In der Folgezeit gaben die Japaner bekannt, ihre Spielsparte komplett umzustrukturieren, sich aus der High Budget Produktion zurückzuziehen und fortan den Fokus auf Mobile Games zu legen. Immerhin beschloss Konami nach dem Erfolg von *Super Bomberman R* (2017), andere Reihen wiederzubeleben. Zumindest bei *Metal Gear* ging der Schuss nach hinten los. Der Serienableger *Metal Gear Survive* (2018) erwies sich nicht zuletzt aufgrund von nervig umgesetztem Survivalkampf und rotzfrechen Mikrotransaktionen als Rohrkrepierer. Vielversprechender sind da schon die anlässlich von Konamis fünfzigstem Geburtstag angekündigten Jubiläumseditionen großer Spieleklassiker. ❑


Motivierendes, klassisches Gameplay, aber nervige Steuerung: *Super Bomberman R* (2017).


Metal Gear Survive (2018) ist ein ziemlich freudloses Survival-Spin-off der beliebten *Metal Gear*-Serie.

1998: *Metal Gear Solid* erscheint

1999: Das Sammelkartenspiel *Yu-Gi-Oh!* startet seinen Triumphzug

1999: *Silent Hill* erscheint

2001: *Pro Evolution Soccer* erscheint

2005: Konami übernimmt die Mehrheit bei Hudson Soft

2015: Konami und Hideo Kojima gehen getrennte Wege











Genre: Rollenspiel
Entwickler: Nihilistic Software
Publisher: Activision Blizzard
Erscheinungsdatum: 7. Juni 2000
Preis: ca. € 6,- (z.B. GOG oder Steam)
USK: ab 12 Jahren

RETRO

Vampire: The Masquerade – Redemption

Von: Felix Schütz

Nach 19 Jahren nochmal durchgespielt: Wie gut schlägt sich heutzutage das erste PC-Rollenspiel mit *Vampire*-Lizenz?

Dermaßen breit habe ich vermutlich schon lange nicht mehr über eine Ankündigung gegrinst: *Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2* kommt! Die Vorfreude gönne ich mir, schließlich ist der Vorgänger für mich immer noch das spannendste und beste Vampir-Rollenspiel. Wer auf düstere Atmosphäre, tolle Dialoge und kniffige Entscheidungen steht, sollte den Klassiker unbedingt nachholen!

Ich wünschte, ich könnte das das Gleiche über seinen indirekten Vorgänger sagen: *Vampire: The Masquerade – Redemption*. Das Rollenspiel stammt zwar von einem völlig anderen Entwicklerteam, basiert aber wie *Bloodlines* auf der *World of Darkness*-Lizenz – und ist heute weitestgehend in der Versenkung verschwunden. Dabei wurde es bis zu seinem Release im Juni 2000 noch als der nächste große Genrewurf gehandelt: Ich erinnere mich an begeisterte Previews in Fachmagazinen, an vorfreudige Pausengespräche auf dem Schulhof, an den Releasetag – und an die Enttäuschung, als das Spiel meine Erwartungen nicht erfüllen konnte. Trotzdem habe ich *Redemption* bei der ersten Gelegenheit durchgespielt, die Videothek um die Ecke (damals so etwas wie meine zweite Heimat) machte es möglich.

Das alles ist jetzt 19 Jahre her. Hat sich mein Blickwinkel seitdem geändert? War ich damals zu streng mit dem Spiel? Hat *Redemption* eine zweite Chance verdient? Ich wollte es herausfinden – und spielte es einfach nochmal durch.

Gefixt: Widescreen und Helligkeit

Dass *Redemption* bei Release eine regelrechte Grafikbombe war, kann ich heute nur noch erahnen. Der Reißzahn der Zeit hat vor allem an den Texturen und Charaktermodellen genagt: Was meine Grafikkarte damals um Gnade winseln ließ, wirkt heute verwaschen, grau und klobig. Ein Glück, dass mir die Optik bei Retro-Titeln ziemlich egal ist! Darum habe ich auf entsprechende Grafik-Mods verzichtet und stattdessen zwei andere Anpassungen vorgenommen. (Installation auf eigene Gefahr!) Mit dem Tool „dgVoodoo 2" (http://dege.freeweb.hu) umgehe ich die kaputte Helligkeitseinstellung, andernfalls fällt das Spiel nämlich viel zu dunkel aus. Außerdem installiere ich einen Widescreen Fix (zu finden




Ein Spiel, zwei Epochen: Christofs Abenteuer beginnt während der Kreuzzüge im Jahr 1104 und spielt in Prag und Wien. Zur Mitte gibt's dann einen Zeitsprung ins Jahr 1999, hier sind London und New York die Schauplätze.

Kämpfe laufen in Echtzeit ab, was aufgrund der schwachen Begleiter-KI öfters mal im Chaos endet.

auf https://e-mods.net), der Interface und Grafik vernünftig auf 16:9-Bildschirmen darstellt. Einen Bug bekomme ich allerdings nicht gefixt: In Dialogen ist der Bildausschnitt zu nahe an den Charakteren, ihre Köpfe sind darum oft nicht zu sehen. Nervig? Ja! Aber damit kann ich bei einem so alten Spiel durchaus leben.

Ein Spiel, zwei Zeitalter

Kenner von *Bloodlines* müssen sich umstellen, denn *Redemption* wird nicht aus der Ego-Sicht gespielt! Stattdessen gibt's ein klassisches Party-Rollenspiel mit drehbarer Kamera, in dem ich eine vierköpfige Truppe kontrolliere, per Mausklick Befehle erteile und Gegner im *Diablo*-Stil umkloppe. Auch das Setting ist äußerst vielversprechend: Im Jahr 1141 lerne ich meinen Helden, den bibelfesten Glaubenskrieger Christof, kennen. Nachdem er in einer Schlacht verwundet wird, findet er sich im Kloster von Prag wieder, wo die sanfte Nonne Anezka für seine Genesung sorgt. Die beiden verlieben sich Hals über Kopf, doch das Glück ist nicht von Dauer: Christof wird des nachts von einer Vampirin zum untoten Blutsauger gemacht und muss sich seinem Schicksal fügen. Als neugeborenes Mitglied der Vampirgesellschaft beginnt er sich hochzuarbeiten – und kann nicht verhindern, dass Anezka von einer dunklen Macht entführt wird. Um sie zu retten, reist Christof nach Wien und heuert auf dem Weg drei Begleiter an: den Brujah-Vampir Wilhem, die anmutige Serena und den gewaltigen Gangrel Erik. Besonders cool: Nach etwa der Hälfte der Spielzeit macht *Redemption* einen Zeitsprung ins Jahr 1999! Hier stehen London und New York auf dem Reiseplan. Schwert und Lanze tausche ich gegen Flammenwerfer und Maschinengewehr und auch Christofs Team wird mit frischen Charakteren gefüllt. Ein cleverer Twist, der *Redemption* deutlich von der Konkurrenz abhebt!

Leider schneidet die Story auf dem Papier besser ab als in der Umsetzung. Die Dialoge sind oft hölzern und anstrengend, viele Figuren triefen regelrecht vor Mittelalterklischees: „I shall protect thee from these monsters!" – „Be gone!" – „Nay!" So geht das oft minutenlang. Entscheidungen lassen sich an einer Hand abzählen, ihre Effekte merke ich außerdem erst ganz zum Schluss, der Rest des Spiels verläuft komplett linear und auf Nebenquests wird komplett verzichtet. Ganz schön mager für ein Rollenspiel!

Lasche Kämpfe

Stattdessen setzen die Entwickler Nihilistic Software auf ausgedehnte, stockfinstere Dungeons und massenhaft Echtzeitkämpfe, die aber schnell eintönig werden, da sich die Gegnertypen oft wiederholen. Es scheint, als hätte sich Nihilistic damals von *Diablo 2* inspirieren lassen, ohne allerdings auch nur entfernt an die Klasse des damaligen Hack&Slay-Königs heranzureichen: In den Gefechten halte ich meistens einfach die linke Maustaste gedrückt und sehe zu, wie Christof per Auto-Attacke die Gegner verdrischt, während seine drei Begleiter selbstständig agieren. Das ist oft mehr Fluch als Segen, da die Wegfindung und KI regelmäßig dafür sorgen, dass meine Truppe sich in der Umgebung verhakt oder viel zu spät auf Gegner reagiert. Umso nerviger, dass ein Teammitglied in eine Art Wutrausch verfällt, sobald es zu viele Treffer kassiert! Das soll den Kämpfen vermutlich mehr Taktik einhauchen, stört in der Praxis aber einfach nur.

Immerhin sorgen zumindest die vielen Vampirzauber für etwas Tiefgang: Christofs Team lernt beispiels-



In der Kanalisation von New York räuchert unser gut gerüstetes Team jede Menge Riesenspinnen aus.

Steife Dialoge führen durch den linearen Plot, spannende Entscheidungen gibt es nur selten.


Die Grafik von *Redemption* war vor 19 Jahren genial, mittlerweile wirkt sie aber ordentlich angestaubt.

weise, Gegner zu kontrollieren, Geister zu beschwören oder Feuerbälle zu schleudern. Allerdings lassen sich die meisten Talente kaum sinnvoll nutzen, da sie nicht mit Mana, sondern mit Blut bezahlt werden – und das ist knapp bemessen. Deshalb sorge ich von Hand dafür, dass mein Team sich öfter mal einen Gegner schnappt und aussaugt, anstatt ihn totzukloppen. Das ist zwar umständlich, aber auch wichtig, denn andernfalls reichen die Blutvorräte hinten und vorne nicht. Umso praktischer, dass mein Team auch untereinander Blut tauschen kann! Ist Wilhem beispielsweise schon ein wenig blass um die Nase, darf er sich einfach bei Christof ein Schlückchen genehmigen. Clever!

Nicht ohne mein Handbuch!

Kleiner Tipp für Neueinsteiger: Die chaotischen Kämpfe lassen sich auch pausieren. Und zwar per Pause-Taste, die ich bis bislang vermutlich noch nie benutzt hatte. Das Spiel selbst verrät übrigens nix davon, praktische Infos wie Tooltipps oder Ingame-Hilfen sind nämlich Mangelware. Selbst das Identifizieren von magischen Items muss ich mir zusammenreimen. Darum lohnt sich ein Blick ins Handbuch! So lerne ich auch, was es mit den neun Charakterattributen auf sich hat, die ich mit gesammelter Erfahrung steigere: Welche Effekte sich hinter Werten wie Wahrnehmung, Charisma oder Verstand verbergen, kann ich nämlich nur raten. Kurioses Detail: Wenn ich Manipulation hoch genug skille, kann ich Waren beim Händler günstig einkaufen und direkt zum höheren Preis zurückverkaufen – da steckt also ein hübscher Cheat mitten im Spieldesign, der Geld auf einen Schlag wertlos macht!

Multiplayer und Mods

Auch wenn *Redemption* bei Release nicht die erhofften Top-Wertungen abräumte, hatte es doch ein Ass im Ärmel: Multiplayer! Der ist heutzutage zwar kaum noch vernünftig nutzbar, doch damals war das Feature ein echtes Kaufargument: Passend zur Pen&Paper-Vorlage verbirgt sich hinter dem Mehrspielerpart nämlich eine Art Storyteller-Modus, in dem einer die Rolle des Spielleiters übernimmt. In dieser Funktion kann man das Spielgeschehen während einer laufenden Partie beeinflussen und beispielsweise Monster, Items und Figuren erschaffen oder verschieben.

Übrigens: Wer im Gegensatz zu mir keine Lust auf das originale Spielerlebnis hat, kann auch zur Mod *Age of Redemption* (https://e-mods.net) greifen. Die fügt dem Spiel zig Verbesserungen hinzu, darunter auch Multiplayer-Funktionalität für die Singleplayer-Kampagne sowie inhaltliche Anpassungen, die das komplette Spiel kräftig umkrempeln!

Das Ende der Entwickler

Für Nihilistic Software war *Redemption* ein beachtlicher Erfolg, brachte aber nicht den erhofften Durchbruch. Das kleine, erst 1998 gegründete Team kämpfte sich danach zwar noch lange Zeit mit B-Titeln durch, doch 2012 war endgültig Schluss: Nihilistic musste seine Pforten schließen. Dabei hatte sich das Studio zwischenzeitlich sogar einen richtig dicken Fisch geangelt: Kein Geringerer als Blizzard hatte Nihilistic zunächst mit der Entwicklung von *Starcraft: Ghost* betraut! 2004 wurde das Projekt jedoch an ein anderes Team übergeben und zwei Jahre später komplett eingestampft. Ein herber Rückschlag für die Entwickler, doch immerhin einer ging aus der Sache siegreich hervor: Ray Gresko, Mitgründer von Nihilistic und damaliger Game Director von *Vampire: Redemption*. Als Chief Development Officer bekleidet er heute einen der wichtigsten Posten bei Blizzard!

Ob Gresko jemals seinen Einfluss nutzen wird, um eine Remaster-Version von *Redemption* anzuleiern? Falls ja, würde ich dankend ablehnen, denn ein Grafik-Update würde mir nicht reichen. Eine echte Fortsetzung dagegen hätte Potenzial! ❑


In Kisten sammeln wir Beute, die wir beim Händler verticken. Das ist solide, motiviert aber nicht.

Einer der cooleren Momente: Über den Dächern von Wien betritt unser Vampirteam den Stephansdom.


PC Games Hardware
www.pcgameshardware.de • www.pcghx.de
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
PC Games Hardware – Das IT-Magazin für Gamer. Immer aktuell mit Kaufberatung, Hintergrundartikeln und Praxistipps.
Test: G-Sync mit 65 Zoll
Auf DVD
Vergleichstest
RTX 2070
Die beste Grafikkarte?
9 Karten von 490 bis 590 Euro getestet
CPU-Showdown: Alt gegen neu
Grafikspeicher 2019: Negativer Einfluss auf Fps & Bildqualität
Z390-Mainboards für Intel
HARDCORE FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
PC Games Hardware bequem online bestellen:
www.pcgh.de/shop
Oder einfach digital lesen:
epaper.pcgameshardware.de

Vor 10 Jahren

Ausgabe 05/2009

Von: Alexander Grassmé, Luca Narayan und Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

► In der PC-Games-Ausgabe vom Mai 2009 warfen wir unter anderem einen ersten Blick auf den Nachfolger des 2007 erschienen *Bioshock* sowie das RPG *Venetica*.

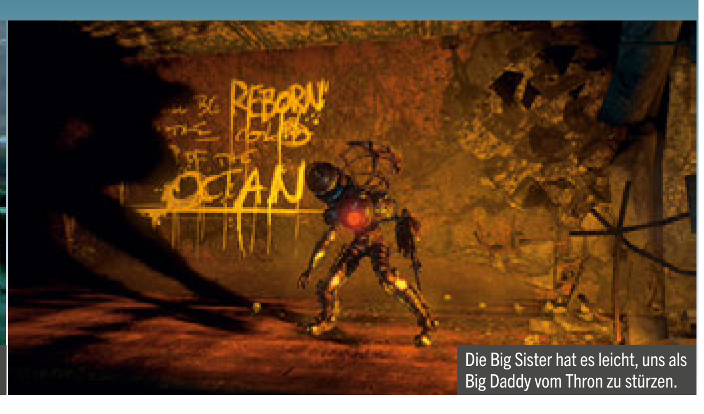


Big Daddys und Big Sisters?

Die Rückkehr nach Rapture bot so manche Überraschungen

Erinnern wir uns einmal zurück an den Herbst 2009: Vor zehn Jahren hatte das Studio 2K Marin uns nach Kalifornien eingeladen, damit wir ihr kommendes Spiel ausprobieren konnten, nämlich *Bioshock 2*. Noch größer als unsere Erwartungen war der alte Air-Force-Hangar, in dem die Präsentation des Spiels stattfand. Dann begann auch endlich unsere virtuelle Reise durch das mittlerweile zehn Jahre gealterte Rapture. Altbekannte Melodien aus den Fünfzigern drängten aus Lautsprechern. Eine vertraute Stimme aus dem Vorgänger brachte uns zurück in die kalte und nasse Realität des Spiels. Schon die ersten Sekunden weckten Interesse und Hoffnungen in uns. Tatsächlich befanden wir uns im Körper eines Big Daddys, ähnlich wie am Ende des Vorgängers. Sofort malten wir uns aus, welche Möglichkeiten uns nun alle offenstanden. Wer sollte sich uns schon in den Weg stellen wollen? Eben das haben wir schon sehr bald erfahren.


Rapture hat auch nach zehn Jahren etwas mit Schäden zu kämpfen.



Die Big Sister hat es leicht, uns als Big Daddy vom Thron zu stürzen.



Auf nach Faranga

Vier unserer Leser durften *Risen* ausprobieren

Nicht immer bekommen die Entwickler Piranha Bytes Besuch von ihren Fans. Damals im März 2009 war es aber für vier Leser der PC Games so weit. Sie durften die Alpha-Version von *Risen* in Essen ausprobieren. Zuerst durften die vier glücklichen Besucher sich ein Bild vom Studio machen und alle Personen dort kennenlernen. Danach bekamen sie auf einer Präsentation verschiedene Spielorte zu Gesicht. Anschließend wurde dann das Startgebiet von *Risen* zur freien Erkundung bereitgegeben. Sehr schnell zeigte sich schon, dass verschiedene Vorgehensweisen möglich waren und auch dementsprechende Konsequenzen hatten. Vorsicht war geboten bei unseren Testern. In *Risen* zahlt sich Übermut nicht unbedingt aus.

Von Titan zu *Overwatch*

Blizzard werkelte an einem unangekündigten MMOG

„Im Nachhinein ist man immer schlauer." Genau diese alte Lebensweisheit kam uns in den Sinn, als wir beim Durchforsten der Ausgabe 05/2009 auf eine Kurzmeldung mit der Überschrift „Jeff Kaplan macht neues MMO" stießen. Wer bei dem Namen nur Bahnhof versteht: Jeff Kaplan war damals und ist heute noch Game-Designer bei Blizzard. Dort arbeitete er unter anderem an *World of Warcraft* mit und ist derzeit Lead Designer von *Overwatch*. Eben dieser Helden-Shooter stellt heute das Überbleibsel des eingangs erwähnten ominösen Blizzard-MMOGs dar. Wie das sein kann, fragt ihr euch? Nun, das „Titan" genannte Projekt, konzipiert als klassenbasierter Shooter mit MMOG-Elementen, hatte Blizzards eigenen Erwartungen nicht entsprochen, weswegen die Entwicklung des Titels im Mai 2013 eingestellt wurde. In den darauffolgenden Wochen portierte das Entwicklerteam um Jeff Kaplan allerlei Elemente aus *Titan*, darunter diverse Charakterklassen, und bastelten daraus ein komplett neues Spiel – *Overwatch* war geboren. Das Projekt *Titan* zählt indes neben *Starcraft Ghost* und *Warcraft Adventures* zu jener Reihe verheißungsvoller Blizzard-Spiele, die nie offiziell erschienen sind.


Von 2007 bis 2013 arbeitete der heutige *Overwatch*-Lead-Designer Jeff Kaplan an dem Projekt *Titan*.

Risiko trifft auf Cortana

Unser Test zu *Tom Clancy's Endwar*

In seiner Echtzeitstrategie-Hoffnung präsentierte uns Ubisoft mal wieder eine düstere Zukunft. Die Welt wird von drei Großmächten (Russland, USA und Europa) kontrolliert und der dritte Weltkrieg ist im vollen Gange. So belanglos sich der Plot des Spiels auch gab, so ungewöhnlich wie innovativ war dessen Steuerung. So sollte der Spieler ganze Armeen nur per Sprachbefehl steuern können. Aber wie das nun mal mit tollen Ideen ist, so war auch diese hier auf dem Papier eine Wucht – im fertigen Spiel dagegen weniger. Mit ein Grund dafür war die Fülle an PC-kompatiblen Headsets, von denen sich (wie unser Tester Ralph Wollner feststellen musste) allenfalls ein Bruchteil für *Endwar* eignete. Bizarr, denn ausgerechnet dessen Sprachsteuerung sollte den vorrangigen Kaufgrund darstellen. Davon einmal abgesehen war der Rest des Spiels eher durchschnittlich, was nicht zuletzt auch an den monotonen, stets nach dem Prinzip Schere-Stein-Papier ablaufenden Kämpfen und der gebotenen Optik lag. Das Ende vom Lied war, dass sich *Tom Clancy's Endwar* für Publisher Ubisoft als finanzieller Misserfolg herausstellte. Schade um die an und für sich tolle Idee.



Die durchwachsene Sprachsteuerung von *Endwar* ließ unseren Kollegen Ralph fast wahnsinnig werden.



Die Scharmützel von *Battleforge* boten neben der markanten Optik und überdimensionalen Feinden auch eine exzellente Vertonung.

Zwölf-Spieler-Maps!

Was *Battleforge* uns alles ermöglicht hat

Der ein oder andere von euch könnte beim Namen *Battleforge* hellhörig werden. Mit seinem Fokus auf packende Schlachten gepaart mit dem Einsatz von Kartendecks erinnerte der 2009 erschienene Echtzeitstrategie-Titel an eine Mischung aus *Magic: The Gathering* und *Starcraft*. Das klang nicht nur interessant, sondern spielte sich zur Überraschung unseres Testers Christian Schlütter im Vergleich zu anderen Genrevertretern auch erfrischend anders. Es machte große Laune, mithilfe von Sammelkarten Einheiten direkt in das Kampfgeschehen zu schicken. Der Multiplayer-Modus bot Abwechslung, bis zu zwölf Spieler konnten an einer Mission teilnehmen. Eben jene großen Missionen machten einen wichtigen Teil von *Battleforge* aus. Das optische Feedback war bunt und effektgeladen, die Musik war stimmig und die Figuren charismatisch. Zudem überzeugte die Fantasywelt und ihre Geschichte uns. Ebenfalls neu für die Zeit war das Auktionshaus von *Battleforge*, wo Spieler etwa ihre überschüssigen Karten zum Verkauf anbieten konnten. Aber auch schon damals stellten wir uns die Frage, ob denn *Battleforge* rund war. Einige Aspekte waren ohne Frage innovativ, aber insgesamt konnte das Spiel bei uns nicht für eine dauerhafte Motivation sorgen.

Kleines Budget, großer Spaß

In unserem Special schauten wir uns die frischen Indie-Titel der Spielewelt etwas genauer an

Falls ihr euch mal gefragt habt, ob Indie-Spiele auch schon vor über zehn Jahren populär waren, können wir euch auf die Game Developers Conference 2008 verweisen. Dort wurde der beste Titel des Vorjahres gekürt, nominiert waren unter anderem Verkaufsschlager wie *Bioshock*, *Call of Duty 4* und *Super Mario Galaxy* – doch sie alle gingen leer aus. Statt an die Kreationen renommierter Studios wie Infinity Ward oder Irrational Games ging der Preis für das Spiel des Jahres 2007 an einen Titel, der auf der Idee dreier Studenten fußte und zudem nur als Teil einer Spielesammlung erhältlich war: *Portal*. Der Knobel-Shooter aus dem Hause Valve war kommerziell gesehen ein Hit, aus spielerischer Sicht hingegen ungewöhnlich und nicht zwingend massentauglich. War *Portal* nun ein Indie-Spiel oder eben doch ein Mainstream-Titel und was überhaupt ist der Unterschied? Um das herauszufinden, gingen wir daher in unserem Special der damaligen Ausgabe dem Phänomen der Indie-Spiele auf den Grund. Definitionen oder gar komplette Regelwerke solcher Spiele konnten wir zwar keine ausfindig machen, doch immerhin ließen sich ein paar Gemeinsamkeiten erkennen. So waren etwa die meisten Indie-Titel als kreative Einzelwerke und weniger als bloße Konsumgüter gedacht, wodurch derartige Titel auf dem Spielemarkt eine perfekte Ergänzung zu den Triple-A-Spielen großer Publisher darstellten. Wie zudem ein Blick auf die Vorgeschichte von Valves Knobel-Shooter *Portal* zeigt: Auch für einen Karrieresprung eigneten sich Indie-Spiele.



Das 2004 erschienene *Cave Story* gilt nicht zuletzt aufgrund seines Ein-Mann-Entwicklerteams als Inbegriff eines Indie-Spiels.

Portal war ein Überraschungs-Hit und wurde auf der GDC 2008 zum besten Spiel des Jahres gekürt.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Man mag es mir jetzt nicht sofort anmerken, aber ich habe Probleme mit der deutschen Sprache. Ich verstehe die Bedeutung mancher Wörter einfach nicht!“

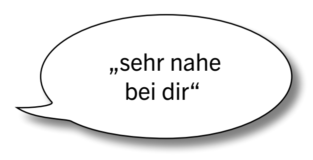
Nehmen wir als Beispiel das Wort „Lüge“. Eigentlich ein klar umrissener Begriff, möchte man meinen. Eine Lüge ist es, wenn man etwas sagt oder schreibt, das nicht der Wahrheit entspricht. Schon in der Bibel steht, dass wir nicht lügen sollen, um nicht mit einem Dreizack im Hintern auf kleiner Flamme geröstet zu werden. Auch als Kind brachte man mir selbstverständlich bei, dass das Lügen böse und schlecht ist. Allerdings erzählten dieselben Eltern allerlei Geschichten über das Christkind, den Osterhasen, die Zahnfee und anderes methaphysisch angehauchtes Gesindel. Natürlich käme niemand auf die Idee, dies als Lüge zu bezeichnen.

Wenn ich jedoch die Erklärung für den Chefred, warum ich meine Texte nur verspätet abgeben konnte, mit einer Feuersbrunst und drei Trollen ausschmücke, ist dies eine faustdicke Lüge. Wer mir den Unterschied erklären kann, gewinnt einen Sonderpreis. Ist eine Lüge, die geglaubt wird, keine Lüge mehr, sondern mutiert zu etwas anderem?

Im zwischenmenschlichen Bereich dient die Lüge oft als gebräuchliches Mittel, um den Umgang mit seinen Mitmenschen halbwegs erträglich zu machen. Wer auf die Frage „Wie geht es dir?“ mit einer längeren Abhandlung über seine tatsächliche Verfassung antwortet, wird nicht viele Freunde haben. Hier wird eine kurze, nette Lüge also schon vorausgesetzt! Bei einer Einladung zum Essen sollte man auch stets eine Lüge parat haben. Egal wie schlimm das Gericht auch geschmeckt haben mag – niemals sollte man auf die Frage, wie es denn gemundet hat, antworten, dass man den Pamp nur deshalb mit Mühe herunterwürgen konnte, weil man sich vorher sorgfältig mit tagelangem Fasten darauf vorbereitet hat. Ein kurzes Lob über die Kochkunst ist in solchen Fällen unbedingt anzuraten – eine leicht grünliche Gesichtsfarbe tut der Glaubwürdigkeit dabei keinen Abbruch und wird auch niemals hinterfragt. Hier mutiert die Lüge zur Höflichkeitsfloskel.

Wenn es gar zwischenmenschlich wird, dann wird gelogen, dass sich die Balken biegen. Ein Mann, der schon einmal die Bemerkung seiner Holden, dass sie heute schrecklich aussähe, mit einem kurzen „Ja“ quittiert hat, weiß, wie schmerzhaft Kratzer im Gesicht sein können. Auch in der ersten scheuen Phase der Annäherung sollte man als kluger Mann einer Frau die Wahrheit nur in homöopathischen Dosen verabreichen. Hier empfiehlt es sich, den intellektuellen Anspruch der Diskussionen mir ihr zu rühmen, statt schlicht zu gestehen, dass man sie gerne trifft, weil sie ihren Pullover so nett ausfüllt. Keinesfalls ist bei solchen Angelegenheiten je von einer Lüge die Rede. Und unsere Politiker lügen bekanntlich ja auch nie. Sie wechseln nur bisweilen ihre Meinung oder leiden unter partiellem Gedächtnisverlust. Was ist dann also eine echte Lüge? Leider nur das, was ich meinem Chefred auftischen muss. Alles andere ist irgendwie etwas anderes – warum auch immer. Ich bin verwirrt.

Spamedy



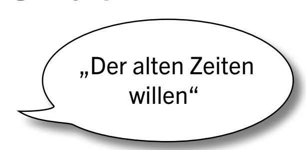
Guten Morgen!!

Freunde rufen mich an, Judith Brouard Ich möchte mit Ihnen sprechen, aber im sicher korrespondenz, weil ich sehr schüchtern bin. Eigentlich wollen ich einen interessanter Mann finden.Ich empfinde, wir sind sehr nahe bei dir. Ich habe dir ein Geschenk für dich geschickt, aber zeigen Sie es bitte niemandem. Unsere Bezieh??ng ist mir sehr wichtig.

laurie

Eine schüchterne Frau mit so einem Dekolleté? Fast so merkwürdig wie meine Beziehung zu ihr. Da muss ich natürlich den Link klicken! Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Chat



Hallo Rainer,

in der letzten Ausgabe der PCG (04/19) hast du geschrieben, dass du dafür wärst, mal wieder ein Lesertreffen im Chat zu veranstalten. Der alten Zeiten willen, auch wenn der alte Chat ja nicht mehr existiert. Wenn man das auf die Abendstunden verlegt, sollten ja auch die meisten Zeit haben, vorausgesetzt,



WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehörst du auch dazu?



Wenn du die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen kannst, bist du vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

du opferst einen Teil deines Feierabends dafür. Chatstock 2019 – ich bin dabei!

Viele Grüße: Tom

Opfern wäre jetzt das falsche Wort. Ich würde das, wie man hoffentlich gemerkt hat, sogar sehr gerne machen. Und ein Beginn in den Abendstunden wäre für mich auch kein Problem. Von mir aus auch ab Mitternacht, damit die Werwölfe und Vampire unter unseren Lesern gefahrlos dabei sein können. Der Chat setzt übrigens keinerlei zusätzliches CO_2 frei und die Veranstaltung wäre somit klimaneutral. Auch Veganer könnten teilnehmen und es wird garantiert niemandem ein Abo angedreht. Der Chat würde nicht gespeichert und auf die eventuellen Sendetermine von *GoT* und *The Walking Dead* wird natürlich Rücksicht genommen.

Leider muss ich dir sagen, dass du der Einzige bist, der bisher auf meinen Aufruf zu „Chatstock" reagiert hat. Es kamen nicht einmal Zuschriften von Lesern, die diese Aktion für überflüssig und/oder dämlich halten. Entweder sind also die anderen Leser noch ganz aus dem Häuschen vor Vorfreude, haben gedacht, dass genug andere die Idee gut finden und es auf ihre Meinung nicht mehr ankommt, oder es interessiert wirklich niemanden außer uns beiden. Warten wir halt noch bis zur nächsten Ausgabe und sehen, ob sich da noch etwas tut. Chatstock 2019 – ich bin dabei!

Wertungen



Hallo Herr Rosshirt,

sehr verwundert habe ich festgestellt, dass in der aktuellen Ausgabe der PC-Games kein Wort über das neue Wertungssystem verloren wurde, speziell in der Rumpelkammer hatte ich eine Diskussion bzw. den ein oder anderen Leserbrief darüber erwartet. Da auch ein Blick ins Forum mir keinen wirklichen Aufschluss darüber geben konnte (außer einer Umfrage, an der leider gerade einmal 40 Leute teilgenommen haben), ob dieses System beibehalten wird oder ob es evtl. noch eine Änderung gibt, meine Frage: Gibt es Überlegungen in der Redaktion, zum alten System zurückzukehren oder das aktuelle evtl. zu „verfeinern" (mehr Abstufungen)?

Ich kann diese Änderung durchaus verstehen und kann eurer Argumentation auch folgen, für mich persönlich funktioniert diese Art der Bewertung allerdings nicht.

Mit freundlichen Grüßen: Daniel

Zur Umstellung des Wertungssystems kamen tatsächlich kaum Reaktionen an. In unserem Forum und in meinem Postfach blieb es diesbezüglich erstaunlich ruhig. Klar – es wird immer Leser geben, denen eine Änderung missfällt, so wie hier natürlich auch. Allerdings kam die Kritik in homöopathischen Dosen – genauso wie die Zustimmung. Natürlich müssen somit meine Kollegen und der Chefred davon ausgehen, alles richtig gemacht zu haben. Insofern mache ich dir auch keine Hoffnung bezüglich Rückkehr zum alten System.

Natürlich sind wir nicht perfekt, aber wir bemühen uns, unseren Job so gut wie möglich zu erledigen. Und alles, auch die PC Games, ist im ständigen Wandel. Da dies aber „EUERE" Zeitschrift sein soll, sind wir nach wie vor auf euer Echo angewiesen. Kritik ist nicht destruktiv. Sie hilft uns, Schwachstellen zu entdecken, und ist uns immer willkommen.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

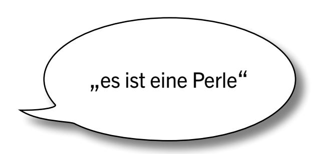
Scott me up, Beamy!

Als bekennender Fan von *Star Trek* weckt dieses Badge natürlich Begehrlichkeiten. Gehalten wird das Wunderwerk mittels Magneten an der Kleidung. Der Akku wird über USB geladen und das Ding verbindet sich dank Bluetooth mit dem Handy. Mit einer Taste werden Anrufe angenommen und beendet, Audio abgespielt und angehalten oder auf Siri, Google Now oder Cortana zugegriffen. Die Einsatzmöglichkeiten sind extrem vielfältig. Den klassischen, zirpenden Ton hat das Badge natürlich auch drauf. www.entertainmentearth.com



Bildquelle: www.entertainmentearth.com

Anregungen



Hallo Rainer,

ich bin eigentlich ein sehr stiller Beobachter. Aber nun MUSS ich mich mal zu Wort melden. Ich halte gerade die aktuellste druckfrische PC Games in der Hand (ist vor 20 Minuten mit der Post gekommen) Und was lese ich da? Einen Leserbrief von Rainer aus Fürth mit dem Thema Verbesserungen. Ich selbst bin 38 Jahre jung und mein Interesse an PC-Spielen ist nach wie vor sehr groß, jedoch haben sich meine Genres etwas verändert mit der Zeit. Ich würde es sehr begrüßen, wenn bei den Tests und Vorschauen ersichtlich wäre, ob das Spiel eher komplex oder einfach strukturiert ist oder ob eventuell eine schnelle Reaktion erforderlich ist. Bitte unbedingt dem Chefred unterbreiten.

Die Rubrik 10 Jahre feiere ich ein bisschen. Da kommen immer wieder schöne Erinnerungen hoch an so manchen Titel. Ob gute oder schlechte sei hier mal dahingestellt ;) Was ich ehrlich ohne Beachtung überblättere, sind die MobileGames. Diese Seite könnte von mir aus gerne rausfliegen, stattdessen würde ich mir wünschen, dass ihr eventuell auf so manche Early-Access-Titel eingehen würdet. Beispiel 7Days to Die. Ich hab mir das Spiel vor 3 Tagen gekauft und muss sagen, es ist eine Perle. Hier finde ich es schade, dass manche Spiele, die gute bis sehr gute Bewertungen auf Steam haben, von euch keine Beachtung bekommen. Hier könnte man ja prima darüber berichten, auch über eventuelle Updates, wenn welche rauskommen. Ich stell mir das so vor: Ihr nehmt euch einen Titel heraus, berichtet darüber mit Pros und Kontra und Befürchtungen, und wenn mal ein Update dann rauskommt, greift Ihr das eben auf und somit würde auch von eurer Seite ein guter redaktioneller Reisebegleiter über manche „Perlen" entstehen. Vielleicht ist dieser Vorschlag für euch interessant, mich würde es begeistern :)

Und bitte Rainer, bitte, bitte bleib so wie Du bist, Ich feier deine Seiten. Und an alle Redakteure und Begleiter dieses Heftes: Ihr seid einfach spitze. Auf dass ich euch noch viele Jahre lesen darf.

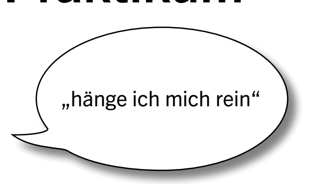
Ein sehr treuer Fan aus Österreich: Anton Röck

Vielen Dank für deine E-Mail. Keine Panik. Natürlich leite ich jeden Verbesserungsvorschlag weiter, auch wenn man nicht sofort erkennt, dass er auf fruchtbaren Boden fiel. Änderungen dauern nun mal etwas. Umsonst wurde aber kein einziger geschrieben.

Deine Idee mit den Early-Access-Titeln klingt gut. Die werden wir ins Auge fassen. Was denken die anderen Leser darüber?

Und weil du mir dein Alter mitgeteilt hast: Ich frage mich immer wieder, zu welcher Altersgruppe eigentlich meine Leser gehören. Dazu gibt es leider keinerlei Erhebungen. Ihr würdet mir wirklich einen Gefallen tun,wenn ihr mich hin und wieder diesbezüglich aufklärt.

Praktikum



Hallo liebes Team!

Ich habe irgend wann mal gelesen, dass ihr Praktikanten sucht und möchte fragen, ob es dabei Pflicht ist, bei euch vor Ort anwesend zu sein. Davon gehe ich zwar aus, aber Artikel kann man ja auch

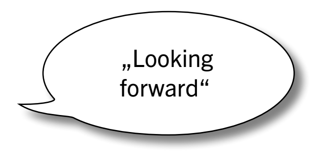
online verschicken. Wenn von Zuhause aus arbeiten eine Option ist, hänge ich mich rein! Ich bin fünfundzwanzig Jahre alt, lebe und und studiere seit einem halben Jahr. Videospiele sind mein liebstes Hobby und inspirieren mich oft zum Schreiben, ein Praktikum bei euch wäre also eine super Erfahrung für mich!

Liebe Grüße, Markus

Fast täglich erhalten wir ähnliche Anfragen nach Praktika bei der COMPUTEC MEDIA GmbH und explizit bei PC Games. Wenn du beispielsweise als Student einer Universität oder Fachhochschule ein Firmenpraktikum von mindestens drei Monaten Dauer zu absolvieren hast, freuen wir uns auf deine Bewerbung. Die kannst du natürlich auch als PDF an mich schicken – ich leite sie unverzüglich weiter. Als unser Praktikant lernst du auf Wunsch alle Abteilungen des Hauses kennen – bist bei Redaktionskonferenzen und Spiele-Präsentationen dabei, unterstützt unser Video- und DVD-Team, steuerst Texte für Heft oder Website bei oder wirkst an Benchmark-Tests unserer Hardware-Redaktion mit. Erfahrene Redakteure stehen dir natürlich mit Rat und Tat zur Seite.

Du siehst, dass ein Praktikum online nicht in Frage kommt. Zudem sollen unsere Prakties ja auch etwas lernen und nicht nur lausig bezahlte Textlieferanten sein. Übrigens ist unser Betriebsklima ausgesprochen familiär und man kann sich schon bei uns wohlfühlen. Kaffee ist auch kostenlos. Und keine Angst – Prakties werden nur auf ausdrücklichen Wunsch hin mit mir konfrontiert!

Anfrage?



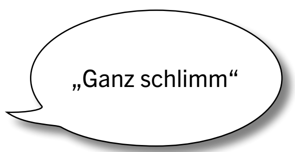
How are you doing?

My name is Bernd Neugebauer and I'm interested in a position by PC Games. I've attached a copy of my resume. to hearing back from you!

Greetings: Bernd Neugebauer

How we are doing? Wie es uns geht? Bis vor Kurzem ging es uns eigentlich ganz gut. Ich wusste spontan gar nicht, ob ich deine E-Mail als „normales“ Anschreiben werten soll oder ob sie ein Fall für Spamedy ist. Ich fürchte aber, dass du deine Bewerbung ernst gemeint hast, worauf auch der beigefügte Lebenslauf hindeutet. Ich will dir jetzt nicht zu nahe treten, aber zu einer Bewerbung gehört auch ein persönliches Anschreiben. Die mickrigen Zeilen von dir kann man so aber nicht bezeichnen. Es zeugt auch von Einfühlungsvermögen, wenn man eine Firma in der Sprache anschreibt, welche in dieser Firma gesprochen wird. Auch wenn es bei uns von Anglizismen wimmelt, sind wir dennoch deutschsprachig. Deine „Bewerbung“ würde in jeder anderen Firma kommentarlos gelöscht. Lediglich ich habe sie beachtet, weil sie ein prima Beispiel dafür ist, wie man etwas auf keinen Fall machen sollte.

Jugendliche



Hallo Rainer,

da ich aus ökologischen (wegen der Umwelt) und ökonomischen (weil das Bahnfahren durch die hohen Spritpreise wieder deutlich günstiger geworden ist als die Benutzung des Autos) Gründen jeden Tag mit der Tram zur Arbeit fahre, erlebe ich die Gespräche zwischen Heranwachsenden häufiger. Schwer wird es, wenn sie mal selbstständig drei fehlerfreie Sätze aufschreiben müssen, wie ich bei den Azubis in meiner Firma feststellen musste. Und im Gegensatz zu früher ist dies mittlerweile nicht mehr die Ausnahme, sondern eher die Regel.

Grüße von Hagen Zimmermann

Ich habe in den letzten 16 Jahren genau zwei Mal die Öffentlichen benutzt. Daher kann ich natürlich keine Rückschlüsse auf die Art der Kommunikation ziehen. Um ins Büro zu kommen, wäre bei mir nicht nur das Umsteigen von Bus zu U-Bahn nötig, sondern auch ein nennenswerter Fußmarsch von meinem Haus zur Haltestelle und von der Zielhaltestelle zum Büro – Gesamtzeit mindestens 90 Minuten. Bei Regen oder Schnee kein wirkliches Vergnügen. In der U-Bahn ist der Komfort nur mit einer Legebatterie zu vergleichen. Und den Morgen zu beginnen, indem ich durch den Regen laufe und dann inmitten schlecht gelaunter Mitmenschen dem Ziel entgegenzuschaukeln, ist eine grauenhafte Vorstellung für mich. Benzinpreis hin, Staus und Umwelt her – ich fahre mit dem Auto, auch wenn ich dafür vielleicht in der Hölle landen werde. Da ich zumindest keinen Diesel habe, bekomme ich hoffentlich einen kleinen Bonus.

Aber um die Art der Kommunikation unter Jugendlichen zu studieren, brauche ich die Öffis ja auch nicht. Und ich gebe dir recht – was man da bisweilen erlebt, ist wirklich erstaunlich. „Sich mit ihr zu unterhalten, ist so wie mit einem Käsehobel zu onanieren“ fällt mir dazu spontan ein. Wer zuerst den Film nennen kann, aus dem dieses Zitat stammt, gewinnt eine handsignierte PC Games.

Aber falls es dich beruhigt: Ich habe schon den Eindruck, dass die meisten durchaus lesen und schreiben können. Nur ein kleiner Teil lebt nach dem Motto: „Bildung bremst“. Schon wieder ein Filmzitat …

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse. Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Antonio war da, wo der Spot für Bacardi gedreht wurde.



Oliver rekrutiert den Nachwuchs.



Die meisten haben mich aber im Stich gelassen.

Rossis Speisekammer

Quelle: giovanniluca @Adobe Stock



Heute: Nudelpfanne Ratsherr

Wir brauchen:

- 500g Bandnudeln
- 100g Butter
- 300g Schweinefilet
- 150g Bauchspeck
- ca. 250g frische Pilze (geschnitten)
- 1 Zwiebel (fein gehackt)
- 1 Knoblauchzehe (fein gehackt)
- 125ml Weißwein
- 1 kleines Glas Cognac
- 1 Becher Sahne
- Pfeffer und Salz

Heute wird es ausnahmsweise mal etwas aufwendiger, aber die (überschaubare) Mühe lohnt sich wirklich!

Wir braten die Zwiebelwürfel zusammen mit dem Knoblauch in etwas Fett glasig. Das Filet und den Speck schneiden wir in feine Streifen, geben es in die Pfanne und lassen es mitbraten. Wenn das Filet fast durch ist, kommen die Pilze dazu und wir löschen mit dem Cognac ab. Nun noch den Wein hinzugeben und alles gut verrühren. Bei kleiner Hitze gut fünf Minuten köcheln lassen. Die Sahne hinzugeben, rühren und alles aufkochen lassen. Nun noch mit Salz und Pfeffer abschmecken und auf die (hoffentlich vorher gekochten) Nudeln geben – fertig!

Bitte keine Dosenpilze verwenden – das schmeckt nicht wirklich. Kauft lieber frische Champignons oder gemischte Pilze. Am besten schmeckt es mir mit Pfifferlingen. Pilze übrigens NIE waschen – nur abbürsten!

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte



MULTIMEDIA

Hardware, Zubehör, Filme, Comics, Musik – für unsere Webseite testen wir jede Menge spannende Dinge abseits von Videospielen. Die interessantesten davon stellen wir euch auf diesen Seiten kurz vor.



Polk Command Bar

Mit der multifunktionalen Command Bar von Polk seid ihr beim Thema Audio bestens für unterschiedlichste Szenarien gewappnet. **Von:** Johannes Gehrling



Eine Soundbar muss heutzutage mehr leisten als nur guten Sound zum Spielen, Fernsehen und Musikhören zu bieten. Sprachsteuerung beispielsweise, WLAN und Bluetooth und am besten gleich noch Smart-Home-Funktionalität. Mit all dem und noch mehr kann die Polk Command Bar aufwarten. Hier ist der Name Programm: Die Soundbar von Polk integriert Amazon Alexa, das heißt, im Grunde befindet sich ein Echo Dot inmitten des länglichen Lautsprechers. Der bietet nicht nur den bekannten LED-Ring zur Visualisierung der Sprachassistentin, sondern hört dank mehrerer Fernfeld-Mikrofone auch auf eure Stimme, wenn es gerade sehr laut ist, beispielsweise wenn gerade Musik oder ein Film läuft. Zur Nutzung von Amazon Alexa ist natürlich ein Amazon-Konto vonnöten; einmal eingerichtet, steht der Steuerung von Medien, Smart-Home-Gadgets und der Nutzung verschiedenster Dienste und Alexa-Skills nichts mehr im Weg. Die Einrichtung des Systems selbst erfolgt per praktischer App, die tadellos funktioniert und für Android sowie iOS zur Verfügung steht. Neben der kabellosen Übertragung via Bluetooth oder WLAN bietet die Polk Command Bar einige physische Anschlüsse, darunter zweimal HDMI-Input und einmal HDMI-Output (mit 4K- und HDR-Unterstützung), USB-A sowie einen optisch-digitalen Eingang. Ein entsprechedes Kabel sowie ein HDMI-Kabel liegen der Soundbar neben einer Infrarot-Fernbedienung, Anleitung und Stromkabel gleich bei. Bei der Soundqualität braucht sich das System von Polk nicht hinter der Konkurrenz zu verstecken, denn es liefert ausgewogenes und kraftvolles Audio bei unterschiedlichen Szenarien wie Musik, Filme, Youtube, Gaming und mehr. Für einen Preis von derzeit rund 300 Euro und mit Features wie Amazon Multiroom, Amazon Alexa und mehr ist die Command Bar von Polk eine gute Wahl. ❑

PREIS: ca. 300 Euro
ASSISTENT: Amazon Alexa
ÜBERTRAGUNG: HDMI, Toslink, USB, BT, WLAN

TESTURTEIL 9

Tesoro F700

Es muss nicht immer teuer sein: Was für Spiele gilt, gilt auch für Hardware und Peripherie – etwa im Falle von Gaming-Chairs. **Von:** Sascha Lohmüller



Gaming-Chairs, die auf die Bedürfnisse von Zockern angepasst wurden, sind ja mittlerweile keine Seltenheit mehr. Viele Hardware-Hersteller wie Sharkoon oder Corsair haben mittlerweile Modelle im Angebot, andere Anbieter haben sich gar gänzlich auf die schnittigen Sitzmöbel spezialisiert. Was jedoch nach wie vor Seltenheitswert hat, sind Stühle unterhalb der 200- oder gar der 150-Euro-Grenze. Und genau hier kommt der taiwanesische Hardware-Konzern Tesoro ins Spiel. Denn seit Anfang des Jahres bieten sie mit dem F700 ein waschechtes Einsteigermodell in Sachen Gaming-Seats an, für rund 140 Euro. Die Qualität weiß dabei grundsätzlich zu überzeugen: Der Zusammenbau ist einfach, die Polster bequem, die Nähte gut verarbeitet und auch die üblichen Funktionen sind an Bord. So könnt ihr natürlich die Höhe verstellen, die Armlehnen in Winkel und Höhe anpassen und die Rückenlehne sogar stufenlos einstellen. Nichtsdestotrotz müssen bei dem Budget-Preis auch Abstriche gemacht werden. Zum einen ist die Rückenlehne relativ locker über einen Winkel angebracht, zum anderen wirken sowohl Sitzpolster als auch Rückenlehne etwas dünner und somit weniger massiv als bei teureren Stühlen. Trotzdem: Als Einstiegsmodell taugt der F700. ❑

PREIS: ca. 140 Euro
HERSTELLER: Tesoro
FARBEN: schwarz, schwarz/weiß, schwarz/rot





The **Thing**

Einer der großen Klassiker des Horror-Genres in einer Deluxe-Box, die ihresgleichen sucht. **Von:** Sascha Lohmüller

John Carpenters Klassiker *The Thing* von 1982 – oder wie er hierzulande besser bekannt ist: *Das Ding aus einer anderen Welt* – zählt auch heute noch zu den wohl besten Horrorfilmen aller Zeiten. Das liegt nicht nur an der nach wie vor beklemmenden, zeitlosen Story, bei der ein US-Team aus Wissenschaftlern in der Antarktis auf einen außerirdischen Organismus trifft, der irdische Lebensformen absorbiert und imitiert. Sondern auch an den wunderbar gealterten, herrlich ekeligen, praktischen Special Effects, die so manch eine moderne CGI-Produktion erbärmlich alt aussehen lassen. Für all jene, die den Film noch nicht in ihrer Sammlung haben, erschien jüngst eine Deluxe Edition in zwei Varianten: eine mit klassischem Cover (limitiert auf 3.000 Stück), eine mit modernerem Artwork (limitiert auf 2.000). Der Inhalt ist bei beiden gleich: Neben dem Hauptfilm ist auch noch das ordentliche Prequel von 2011 mit an Bord sowie mehr als sechs Stunden Bonusmaterial (u. a. Trailer, Features, Audiokommentare und Interviews). Ein absolutes Muss für Horror-Fans. ❑

VERLOSUNG

Wer eine der beiden Varianten gewinnen möchte, schickt uns einfach eine E-Mail mit dem Betreff „The Thing Deluxe Edition" und der gewünschten Version an gewinne@pcgames.de.

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Computec Media GmbH und der Partner. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht in bar ausgezahlt werden. Einsendeschluss: 20.05.2019.

LAUFZEIT: ca. 109 Minuten
USK: Ab 16 Jahren
EXTRAS: Prequel von 2011 (ca. 99 Min.), div. Features

TESTURTEIL 10

Turtle Beach Battle Buds

Speziell für die Nintendo Switch entwickelt, machen die Battle Buds überall eine gute Figur.

Von: Johannes Gehrling

Im Grunde handelt es sich bei den Turtle Beach Battle Buds um gewöhnliche In-Ear-Kopfhörer mit zwei eingebauten Mikrofonen und 3,5-mm-Klinkensteckern. Daher sind sie auch kompatibel mit allen Geräten, die einen solchen Anschluss vorweisen. Ausgelegt sind sie aber speziell für die Nintendo Switch, denn bei entsprechenden Spielen (wie beispielsweise *Fortnite*) ersetzen die Battle Buds die Nintendo-eigene umständliche Lösung aus Konsole, Smartphone, App und kostenpflichtigem Abo. Zudem sind die Kopfhörer von Turtle Beach so klein und leicht, dass insbesondere mobiles Spielen sehr komfortabel ist. Für rund 30 Euro liegen den günstigen Kopfhörern ein optionales Bügelmikro, Ohrstöpselaufsätze in drei Größen, Ohrbügel in drei Größen, ein Turtle-Beach-Aufkleber, eine Bedienungsanleitung und sogar ein kleines Etui bei – der Lieferumfang ist also vergleichsweise groß. Die Soundqualität der Battle Buds ist gut, Musikhören ist daher gleichermaßen genussvoll möglich wie Voice-Chat. Die Mikrofone leisten gute Arbeit und ermöglichen eine klare, verständliche Kommunikation beim Spielen, wobei das optionale Bügelmikro zum Anstecken etwas besseren Sound liefert als das direkt in die Kopfhörer eingebaute Aufnahmegerät. Direkt im Kabel integriert befinden sich Steuerelemente für Lautstärke, Stummschaltung und mehr. ❑

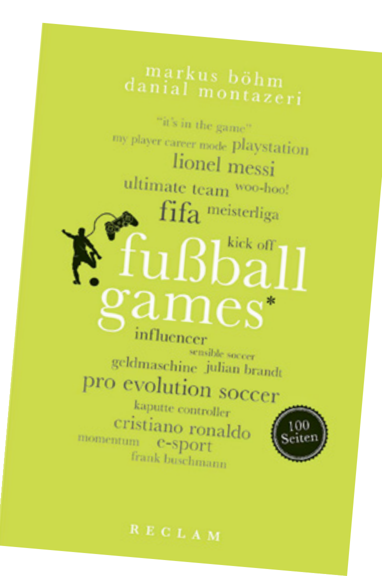
PREIS: ca. 30 Euro
ÜBERTRAGUNG: Kabel
KOMPATIBEL: Nintendo Switch, PS4, Xbox One, PC

TESTURTEIL


9

Fußball Games

Ein kleiner Schmöker über die Faszination der Fußballsimulationen. **Von:** Christian Dörre



Die Autoren Markus Böhm und Danial Montazeri beschränken sich in ihrem 100 Seiten starken Büchlein zwar auf die von ihnen geliebten Fußballspiele, doch viele angesprochene Themen lassen sich auch auf andere Genre-Vertreter projizieren. So geht es beispielsweise um Motivation und Ehrgeiz bei Sportspielen oder den E-Sport-Bereich. Doch Oberflächlichkeit kann man *Fußball Games* trotzdem nicht unterstellen, denn man merkt, dass die Autoren mit Ahnung und Herz bei der Sache sind. So gehen sie beispielsweise dem ominösen Momentum auf den Grund, fachsimpeln über Retro-Klassiker, besprechen das Kommentatorenproblem bei Fußballsimulationen oder berichten von Einblicken in den Entwicklungsprozess bei *FIFA* sowie *Pro Evolution Soccer*. Obwohl sich Montazeri und Böhm auf zahlreiche Gesprächspartner beziehen, die teilweise etwas hochgestochen daherkommen, ist *Fußball Games* eine echt launige Lektüre, der man zu jedem Zeitpunkt anmerkt, dass die Schreiberlinge nicht nur Geld machen wollen, sondern es ihnen ein Bedürfnis war, über ihre Leidenschaft genauer zu berichten. Zudem werden die kurzen Kapitel immer wieder mit Anekdoten zu Retro-Spielen oder gar einem Quiz aufgelockert. ❑

PREIS: 10 Euro
VERLAG: Reclam
SEITENZAHL: 100
AUTOR: Böhm/Montazeri

TESTURTEIL 9

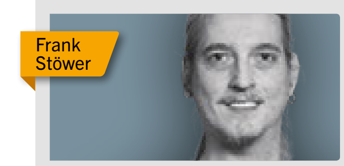
Von **Speicher** und **Monstern**

Wir klären wie viel Speicher eine aktuelle Grafikkarte verbaut haben sollte und wie viel davon aktuelle Titel tatsächlich benötigen.

Seite 100



Deutsche Gamer werden immer älter



Frank Stöwer

Der Branchenverband Game (Verband der deutschen Games-Branche) hat ermittelt, dass das Durchschnittsalter deutscher Spieler immer weiter steigt. Die erhobenen Daten zeigen, dass die Spieler der ersten Stunde nun langsam aber sicher aufs Rentenalter zugehen, daher kommt die Studie zu dem Ergebnis, dass der Schnitt der Spieler in Deutschland bei 36,4 Jahren liegt. Vor einem Jahr war der Wert bei 36,1 Jahren, vor 5 Jahren bei 31 Jahren. Ein wichtiger Grund für diese Entwicklung sei, so kommentierte man die Zahlen, dass der Anteil der Gamer, die 50 Jahre und älter sind, kontinuierlich ansteige. 2019 spielen fast 10 Millionen Menschen über 50 Jahren Computer- und Videospiele. Damit beträgt ihr Anteil an allen Spielerinnen und Spielern mittlerweile 29 Prozent. Wenn ihr mich fragt, halte diese Entwicklung für ein ganz normales Phänomen, zumal bei mir, und das ist jetzt eine Art Outing ;-), auch schon bald die Fünf vor der Null bei der Altersangabe stehen wird. Ich habe die Entwicklung des PC-Gamings selber mitgemacht, beruflich und privat und glaube ich bin da nur einer von vielen, die bereits schon in den Neunzigern gezockt und bis heute nicht aufgehört haben. Mag auch die Menge der Spiele weniger werden und die Genres sich ändern – dem Zocken (am PC) bleibe ich treu, ja gebe die Zocker-Gene sogar an meine 14 Jahre alte Tochter weiter.

Die PC Games **Referenzrechner**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel mit 60 Fps oder mehr und was muss ich dafür ausgeben? Die Fragen beantworten wir anhand von drei Referenz-PCs aus drei Preiskategorien.



Die PC-Games-Referenz-PCs

EINSTEIGER-PC

€ 616,-

CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen 3 2200G (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,5 GHz (Turbo: 3,6 GHz) + IGPU
Preis: ... **85 Euro**

ALTERNATIVE

Intels Alternative ist der **Ci3-8100 (4c/4t/3,6 GHz, Boxed-Kühler)**, der mit **126 Euro** deutlich teurer ist.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... XFX Radeon RX 570 RS XXX Edition
Chip-/Speichertakt: ..... 1.168 (1.286 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**135 Euro**

ALTERNATIVE

Keine andere GPU bietet aktuell im **Preisbereich von unter 150 Euro** so viel Leistung für so wenig Geld wie die **XFX Radeon RX 570 RS XXX Edition/8G**. Die **Geforce GTX 1050 Ti** ist beispielsweise um **ein Drittel langsamer** – mit **halb so viel RAM**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock B450M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B450)
Zahl Steckplätze/Preis: . 4 × DDR4, PCI-E 3.0/2.0 x16 (1/1), ... PCI-E 2.0 x1(1), M.2/M-Key (2)/**71 Euro**

ALTERNATIVE

Ist **Intels Core i3-8100** die Leistungszentrale in eurem Spielerechner, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Hauptplatine**. Unser **Spartipp** ist das **Asrock H370M Pro4** für **89 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill Aegis DIMM Kit 16GB .... (F4-3000C16D-16GISB)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**79 Euro**

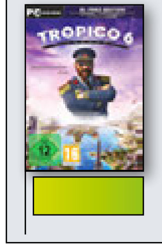
SSD/HDD

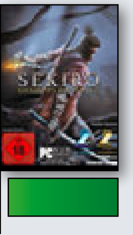
Hersteller/Modell: .. Sandisk SSD Plus (SDSSDA-480G-G26)/ .... Toshiba P300 High-Performance 3TB
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6GB/s 480 GByte/ .... 3.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/**58 Euro/69 Euro**

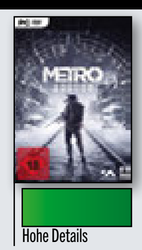
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Sharkoon S25-W (Acrylseitenteil, ... keine Dämmung, 3 × 120-mm-Lüfter mitgel.)/**47 Euro**
Netzteil: .... Seasonic Focus Gold 450W CM (**60 Euro**)
Laufwerk: .... Asus DRW-24D5MT, BR/DVD-R (**12 Euro**)

1080P UND 60 FPS: BEI ZWEI TOP-TITELN MÖGLICH







Hohe Details



Dank der RX 570 mit ihren 8 GByte VRAM könnt ihr zwei von vier Titeln mit allen Details in Full HD und mindestens 60 Fps spielen. *Tropico 6* und *Metro Exodus* laufen mit leicht reduzierten Details flüssig.



Eine Full-HD-Optik mit mindestens 60 Fps ist dank der neuen GTX 1660 Ti mit Turing GPU stets garantiert. Bei *Tropico* 6 reicht es für ein flüssiges Spielvergnügen in WQHD (2.560 × 1.440 Pixel). Wer *Sekiro: Shadows Die Twice, Metro Exodus und The Division 2* mit dieser Auflösung spielen möchte, muss aber auch nur wenige Details reduzieren.

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-8400 + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: 6c/6t/2,8 GHz (Turbo: 4,0 GHz)
Preis: 198 Euro

ALTERNATIVE

Ein **AMD-Sechskerner** mit vergleichbarer Leistung ist der **Ryzen 5 2600X (6c/12t, 3,6 GHz/4,2 GHz Turbo)** für **186 Euro**. Bei Anwendungen liegt die CPU dank **12 Threads** sogar vor dem **Core i5-8400**, in **Spielen** muss sie sich jedoch geschlagen geben.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: KFA² GeForce GTX 1660 Ti
Chip-/Speichertakt: 1.500 (1.800 Boost)/3.000 MHz
Speicher/Preis: 6 Gigabyte GDDR6/265 Euro

ALTERNATIVE

Eine **vergleichbare AMD-GPU** ist die **Sapphire RX 590 Nitro+ Special Edition (267 Euro)**. Die verfügt sogar über **8 GB GDDR5X VRAM**, das ist aber nur bei der WQHD- und UHD-Auflösung von Vorteil.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: Asrock Z390 Extreme4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/So 1151 (Z390)
Zahl Steckplätze/Preis: 4 × DDR4, PCI-E 3.0 x16 (3), PCI-E 3.0 x1(3), m.2 (3)/168 Euro

ALTERNATIVE

Nutzt ihr den **AMD Ryzen 5 2600X** anstelle des **Core i5-8400**, ist das **Asrock X470 Master SLI (135 Euro)** ein empfehlenswertes **Board** mit **guter Ausstattung**. Zu der gehören unter anderem **drei PCI-E-3.0-x16-** und **vier PCI-E-2.0-x1-Slots**, **zwei M.2-Steckplätze** sowie **RGB-Beleuchtung**.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill Aegis DIMM Kit 16GB (F4-3000C16D-16GISB)
Kapazität/Standard: 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: 16-18-18-38/79 Euro

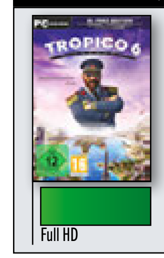
SSD/HDD

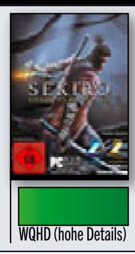
Hersteller/Modell: Sandisk SSD Plus (SDSSDA-1T00-G26)/ Toshiba X300 High-Performance (HDWE140UZSVA)
Anschluss/Kapazität: SATA3 6GB/s 1.000 GByte/ 4.000 GByte
U/min/Preis: –/7.200/110 Euro/110 Euro

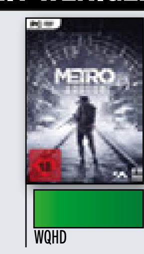
WEITERE KOMPONENTEN

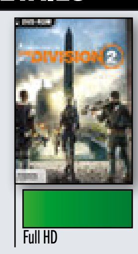
Gehäuse: Chieftec Chieftronic G1 (Glasseitenteil, RGB-Beleucht., 1 × 140-mm-ARRG-Lüfter mitgel.)/78 Euro
Netzteil: Seasonic Focus+ Gold 550 W (79 Euro)
Laufwerk: Asus SDRW-08D2S-U, DVD USB 2.0 (22 Euro)

60 FPS WQHD: OFT NUR MIT WENIGER DETAILS


Full HD


WQHD (hohe Details)


WQHD


Full HD



HIGH-END-PC

Mit Ausnahme des die CPU stark fordernden *Tropico 6* seid ihr auch bei aktuellen Spiel-Blockbustern für die WQHD-Auflösung mit 60 Fps gerüstet. Alternativ könnt ihr bei *Battlefield 5* und *Metro Exodus* in Full HD Raytracing aktivieren.

€ 2.300,-

CPU

Hersteller/Modell: ....AMD Ryzen 7 2700X
.... + Be Quiet Dark Rock Pro 4
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,7 GHz (Turbo 4,3 GHz)
Preis: .... 305 Euro + 67 Euro

ALTERNATIVE

Der Core i9-9900K (522 Euro ohne **Kühler)** ist **Intels Alternative** zum **R7 2700X**. Dank der höheren **IPC** und des **höheren Takts** ist der **Ci9-9900K** in Spielen schneller als die **AMD-CPU**, Letzterer ist mit **317 Euro** preislich deutlich attraktiver.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ...... Manli Geforce RTX 2070 Twin Fan
Chip-/Speichertakt: ..... 1.410 (1.620 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR6/**497 Euro**

ALTERNATIVE

Der RTX-2070-Konkurrent ist die **Radeon Vega 64**. Die bietet eine geringere Spieleleistung und benötigt mehr Strom. Dafür sind übertaktete Modelle wie die **Asus ROG Strix Radeon RX Vega 64 OC Gaming** schon für **388 Euro** zu haben.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock X470 Taichi
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X470)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4 × DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2), 2.0 x16/x1 (1/2), **222 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **Core i9-9990K** als Leistungszentrale eures Rechners, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Platine** wie das **MSI MPG Z390 Gaming Edge AC** für **174 Euro**.

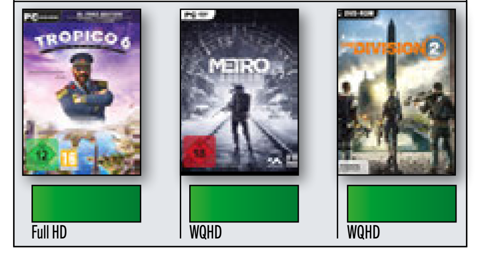
RAM



Hersteller/Modell: .... .. G.Skill Trident Z Royal Kit 32GB
..............................(F4-3200C16D-32GTRS)
Kapazität/Standard:........ 2 × 16 Gigabyte/DDR4-3“00
Timings/Preis: .... 16-18-18-38/**285 Euro**

SPIELEN MIT RAYTRACING MÖGLICH

- Wählt ihr die Detailstufe „Ultra Details“, erzielt ihr bei *The Division 2* in der WQHD-Auflösung 85 Fps.
- Bei *Metro Exodus* habt ihr die Wahl zwischen 60 Fps in WQHD oder fast 60 Fps in 1080p mit „RTX“.
- Im CPU fordernden *Tropico 6* liegt die Fps-Rate in Full HD bei 59 Fps und fällt in WQHD auf 57 Fps.



WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .... Phanteks Eclipse P600S (Dämmung, Lüftersteuerung, 3 × 140-mm-Lüfter mitgel.) (**140 Euro**)
Netzteil: ...Seasonic Prime Titanium Fanl. 600W (**197 Euro**)
Laufwerk: Verbatim 43890 BluRay Brenner USB 3.0 (**88 Euro**)

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 970 Evo (M.2, PCI-E 3.0 x4/Toshiba N300
Anschluss/Kapazität: ...1.000 GByte/10.000 GByte
U/min/Preis: ....–/7.200/**214 Euro/285 Euro**

PHANTEKS P600S: KAUFTIPP MIT VIELEN EXTRAS, GUTER KÜHLUNG UND EFFEKTIVER DÄMMUNG

Phanteks' geräumiges Gehäuse macht nicht mit bunten Lüftern und LEDs oder Glas auf sich aufmerksam. Das Eclipse P600S verdient sich die Preis-Leistungs-Auszeichnung (Note 1,82) mit seiner leisen Kühlung.

Laut Phanteks steht das „S“ in Eclipse P600S für „Silent“ und der Blick auf die Ausstattungsliste macht klar, dass Phanteks einen Midi-Tower anbietet, bei dem eine optimale Kühlung bei geringer Geräuschkulisse im Vordergrund steht. So sind die beiden Seitenteiltüren sowie der entfernbare innere Bereich der Frontabdeckung und der herausnehmbare Teil des Deckels mit Dämmmaterial bestückt. Dahinter befindet sich ein Kunstfasernetz, das als zusätzliche Schallisolierung dient, wenn die Abdeckungen zur Verbesserung des Airflows entnommen werden. An der Vorderseite ist das Netz magnetisch befestigt, dahinter befindet sich ein magnetischer Staubfilter. Um den Innenraum des Eclipse P600S laufwerksfrei zu halten, könnt ihr die vier 3,5/2,5-Zoll-Halterungen als zwei Stapel im vorderen Bereich der staubgeschützten Netzteilkammer unterbringen. Für SSDs stehen drei Befestigungsmöglichkeiten auf der Rückseite des Mainboard-Trays bereit. Das P600S, das ihr mit einer zusätzlichen Mini-ITX-Platine bestücken könnt, bietet auch sehr viele Montageplätze für Lüfter/Radiatoren (Front: 3 × 140/120 mm, Deckel: 3 × 120/2 × 140 mm, Heck: 140/120mm). Zu den weiteren Extras gehören die Klappe zur Abdeckung der Frontanschlüsse, die Möglichkeit, die GPU vertikal einzubauen, eine Lüftersteuerung per PWM-Hub, ein Kabelführungssystem mit Klettverschlüssen und Abdeckungen für fehlende Laufwerkshalterungen. Während die Kühlleistung des Eclipse P600S durchschnittlich gut ausfällt (CPU: 68 °C, GPU: 71 °C, Innenraum: 37,7 °C), ist die effktive Dämmung beeindruckend, denn es dringen gerade 0,9/0,9 Sone aus dem Innenraum.





Von **Speicher** und **Monstern**

Grafikspeicher ist momentan ein heiß diskutiertes Thema. Wie viel Speicher sollte eine aktuelle Grafikkarte verbaut haben und wie viel benötigen die Spiele tatsächlich? **Von:** Phillipp Reuter

Die eingangs gestellte Frage ist simpel. Oft erreichen uns solche Anfragen von Nutzern. Mal in Form von Leserbriefen, ein anderes Mal bekunden interessierte Spieler im Hardware-Forum Klärungsbedarf. Auf die Frage, über wie viel Grafikspeicher eine aktuelle GPU verfügen sollte, stößt man an vielen Stellen im Netz: Diskussionen entbrennen in Spiele-Foren, auf Reddit oder in Youtube-Kommentaren. Das Interesse ist derzeit wohl auch besonders groß, da Nvidia jüngst eine Reihe neuer Grafikkarten veröffentlicht hat. Deren Speicher-Ausstattung sorgt in einigen Fällen für Missmut und Diskussionen, denn mehrere Modelle der neuen Turing-Generation verfügen über die gleiche Menge Speicher wie die Vorgängermodelle mit Pascal-Genen. Das aktuell kleinste und günstigste RTX-Modell, die Geforce RTX 2060, ist gar mit nur 6 Gigabyte ausgestattet, weniger als deren 8, welche damals auf den ähnlich schnellen Pascal-Karten GTX 1070 (Ti) oder GTX 1080 installiert wurden. Auch Nvidias jüngste Beiträge zur Mittel- und Oberklasse bieten in Form der GTX 1660 und 1660 Ti jeweils nur 6 Gigabyte, während die Konkurrenz von AMD schon lange 8 Gigabyte standardmäßig verbaut oder bei der Radeon RX 570 und RX 580 zumindest anbietet.

ES IST KOMPLIZIERT

Sind 6 Gigabyte Grafikspeicher im Jahr 2019 ausreichend? Werden sie es gar für die nähere Zukunft bleiben? Bringen 8 Gigabyte gegenüber 6 Gigabyte deutliche Vorteile und benötigen Spiele wie *The Division 2* wirklich so viel Grafikspeicher? Es scheint niemand eine konkrete Antwort zu kennen, selbst die Hardware-Presse schweigt sich in vielen Fällen aus oder formuliert schwammig grobe Einschätzungen – auch die PC Games ist nicht frei von Schuld. Doch woran liegt das? Wieso hat niemand eine konkrete Antwort auf die Speicherfrage? Der Grund dafür liegt in der Komplexität der Thematik. Beinahe jede Grafikkarte verhält sich ein wenig anders, was die Speicheradressierung betrifft. Selbst GPUs des gleichen Herstellers und mit gleicher Speichermenge können oft nicht direkt miteinander verglichen werden, da sich Geschwindigkeiten, Architektur und Features wie Kompressionsverfahren unterscheiden. Eine GTX 1060/6G ist beispielsweise nur eingeschränkt mit einer RTX 2060/6G zu vergleichen, da Letztere über einen deutlich schnelleren Speicher verfügt und Turing außerdem über eine gegenüber Pascal verbesserte Farbkompression.

Darüber hinaus werfen uns beim Versuch, die Beanspruchung des Grafikspeichers zu erörtern, weitere Faktoren Steine in den Weg: Ist der Grafikspeicher vollgelaufen, kann stattdessen der Hauptspeicher genutzt werden, um darin Daten abzulegen. Des Weiteren passen viele aktuelle Spieletitel, darunter *Battlefield*, *Call of Duty*, *Assassin's Creed*, *The Division* und viele mehr das Streaming an und reduzieren bei Bedarf die Qualität der Optik – oft beinahe unmerklich –, wenn der Grafikspeicher knapp ist. Diese Faktoren machen es uns extrem schwer, den Speicherbedarf von Spielen akkurat zu beziffern. Doch in diesem sehr ausführlichen Artikel wollen wir unserer journalistischen Pflicht nachkommen und versuchen, die Speicher-Frage für das Jahr 2019 definitiv zu beantworten. ❑

THE DIVISION 2

Bevor wir uns mit *The Division 2* ins sommerliche Washington D.C. begeben und in die Messungen stürzen, möchten wir unsere Herangehensweise, den Testablauf sowie die vielen Diagramme und Graphen erst einmal erklären. Bei sämtlichen Spielen in diesem Artikel gehen wir nach dem gleichen Schema vor, die Erklärungen an dieser Stelle lassen sich übertragen.

DER SYNTHETISCHE SPEICHER-TEST

Als Erstes erörtern wir, wie viel Speicher ein Spiel benutzt, wenn es in Form der 24 Gigabyte einer Titan RTX massig davon zur Verfügung gestellt bekommt. Wir werfen außerdem einen Blick auf die Belegung unseres 16 Gigabyte fassenden Hauptspeichers, denn auch dieser ist im Rahmen des Artikels von Belang: Verfügt die Grafikkarte über nicht ausreichende Kapazität, so landen Daten im System-RAM. Dieser kann also als Puffer dienen, wenn eure Grafikkarte über nicht genügend Speicher verfügt.

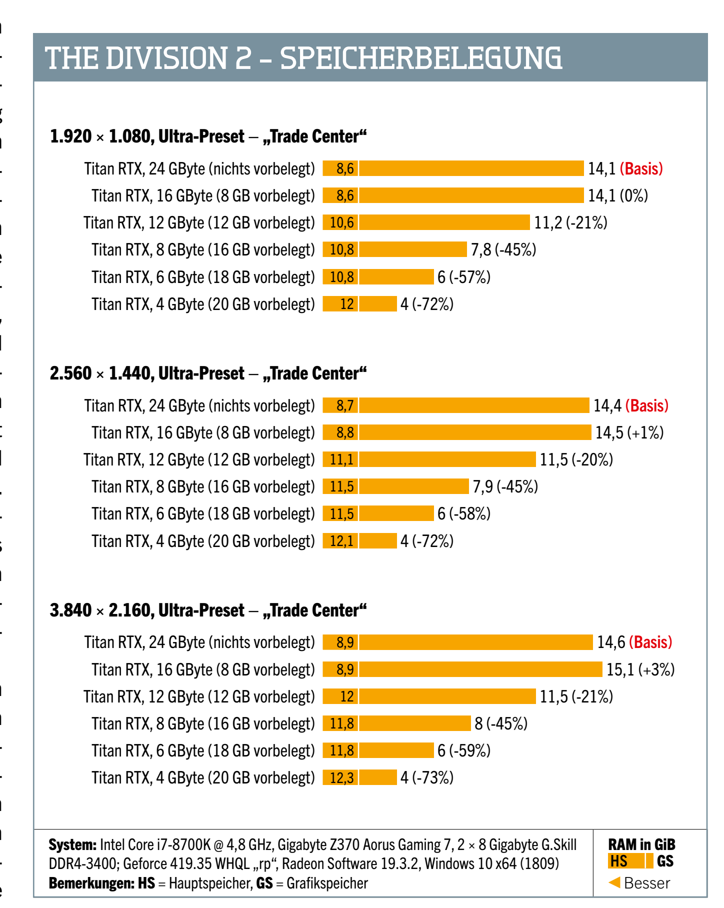
Der genutzten Titan RTX rauben wir nach den einführenden Messungen einen Teil ihres 24-Gigabyte-Speichers. Dazu nutzen wir das Tool „VRAM-Allocator“, welches das PCGH-Community-Mitglied gaussmath geschrieben hat – besten Dank an dieser Stelle! Das Tool belegt über die CUDA-API einen wählbaren Teil des Grafikspeichers der Nvidia-GPU (eine AMD-kompatible Open-CL-Version ist in Arbeit). Wir können das Tool und die Titan RTX also nutzen, um die Speichergrößen anderer Grafikkarten bei ansonsten gleicher Leistung, Architektur und Speichergeschwindigkeit zu simulieren.

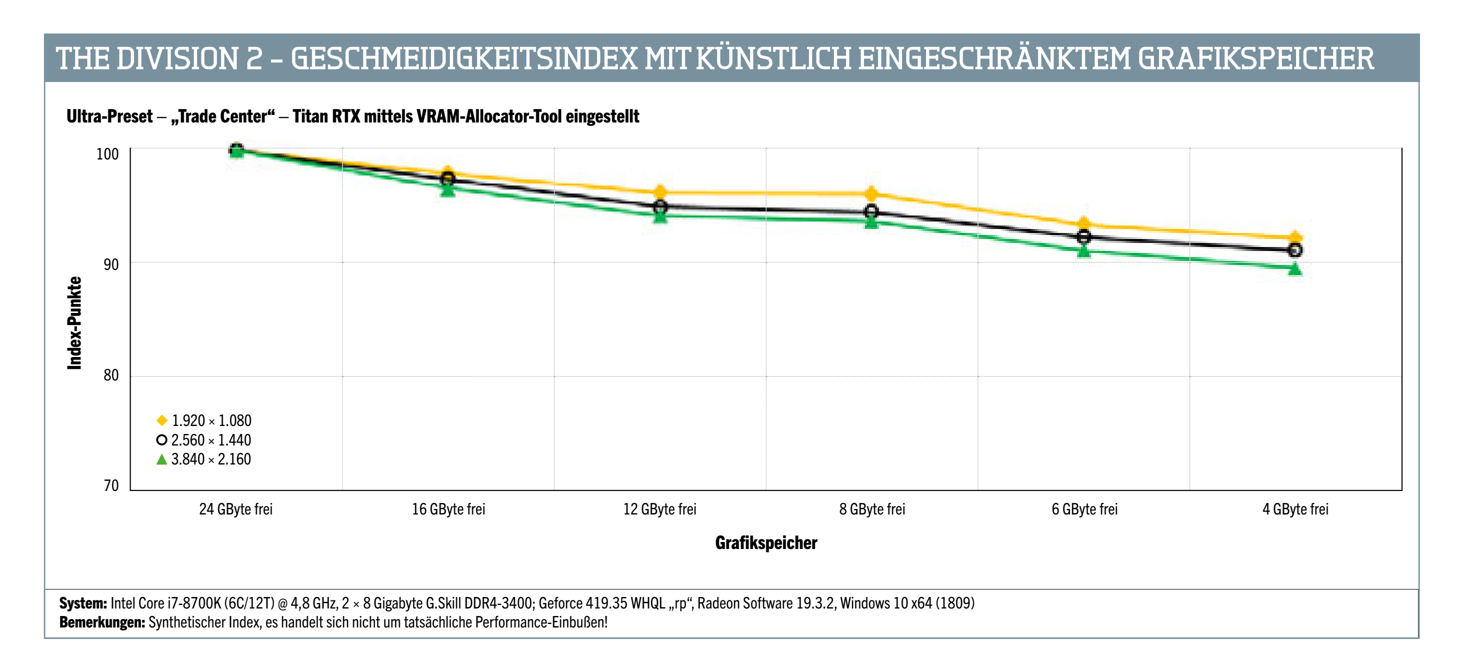
Dabei gibt es jedoch einen beachtenswerten Punkt: Spiele und andere Anwendungen erkennen nicht, dass von den ehemals 24 Gigabyte nach Einsatz des VRAM-Allocators weniger zur Verfügung stehen, sondern adressieren den Speicher weiterhin, als stünde dieser voll zur Verfügung. Dies ist aber nicht direkt vergleichbar mit dem tatsächlichen Verhalten in Spielen, die in vielen Fällen ihre Speicherbelegung je nach Ausstattung anpassen – häufig mit leichten Detaileinbußen, minimalen Geschwindigkeitseinbußen oder feinen Rucklern begleitet, die jedoch nicht selten so gering sind, dass sie im Normalfall nicht ins Gewicht fallen. Wir können allerdings messen, wie viel Grafikspeicher ein Spiel belegt – und obendrein die Auswirkungen auf die Performance, wenn vom Spiel benötigte Daten nicht mehr vollständig in den mittels Tool vorbelegten Grafikspeicher passen. Denn diese landen dann im langsameren Hauptspeicher unseres Testsystems und werden – sofern wirklich benötigt – die Leistung negativ beeinflussen, was wir wiederum messen können.

Die mit der Titan RTX und dem VRAM-Allocator ermittelten Daten sind also nicht vollständig realistisch, sondern synthetisch hergeleitet. Aus diesen synthetischen Messwerten ermitteln wir unseren noch abstrakteren „Geschmeidigkeitsindex“. Dieser akzentuiert die Leistungsauswirkungen des per VRAM-Allocator reduzierten Grafikspeichers drastisch: Wir fassen pro Messpunkt die jeweils 100 schlechtesten Frametimes von fünf einzelnen Messungen zusammen und errechnen daraus einen Index-Wert. Die uneingeschränkte Titan RTX bildet mit 100 Index-Punkten die Referenz, an der sich die anderen Konfigurationen messen müssen. Zur Sicherheit noch einmal: Es handelt sich um drastisch betonte Ergebnisse, um auch kleine Abweichungen deutlich erkennbar hervorheben zu können. Dermaßen heftige Auswirkungen müsst ihr nur selten fürchten, meist sind die Auswirkungen in der Praxis sogar kaum merklich.

TEST IN DER PRAXIS

Da die mit dem VRAM-Allocator und der Titan RTX ermittelten







Das grafisch sehr ansprechende *The Division 2* sorgte bereits während der Beta-Phasen unter Spielern für einigen Trubel – der Open-World-Loot-Shooter belegt ausgesprochen viel Grafikspeicher, insbesondere wenn die DX12-Schnittstelle zum Einsatz kommt.

Daten nicht direkt in die Realität übersetzbar sind, bilden sie nur einen kleinen Teil dieses Artikels. Die restlichen Messungen sind allesamt realistisch und praxisnah ermittelte Werte, für welche wir verschiedene GPUs beider Hersteller mit unterschiedlicher Speicherausstattung genutzt haben. Diese haben allerdings wiederum den Nachteil, dass die meisten Grafikkarten auch bei gleicher oder ähnlicher Speicherbestückung nicht direkt miteinander vergleichbar sind. Sie unterscheiden sich voneinander, Spiele adressieren den vorhanden Speicher unterschiedlich und selbst die beiden GTX-1060-Modelle von Zotac, die augenscheinlich nur in der Speicherausstattung ungleich sind, weisen auch abseits davon Unterschiede auf: So besitzt die GTX 1060/6G 1.280 ALUs, das 3-Gigabyte-Modell nur 1.152. Die GTX 1060/3G ist also auch dann langsamer als die GTX 1060/6G, falls der 3-Gigabyte-Speicher nicht zur Bremse wird.

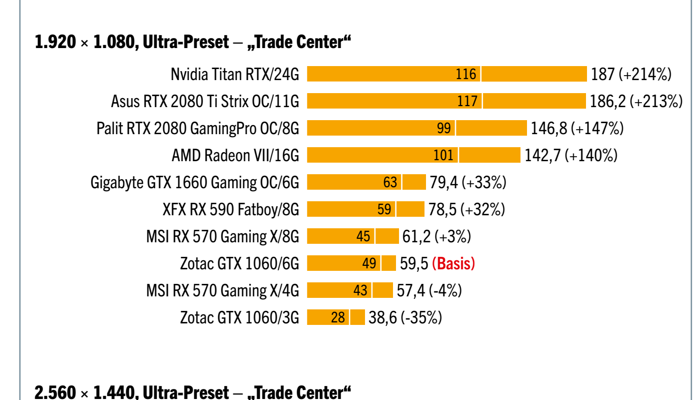
Die einzigen Grafikkarten, bei denen die Auswirkungen unterschiedlicher Speicherausstattungen direkt vergleichbar sind, sind die beiden RX-570-Modelle von MSI, deren Shader- und Speichertakt sowie Architektur abseits der Speichermenge identisch ausfallen. Allerdings können wir dank unserer ausführlichen Messungen die Performance der Grafikkarten in Relation zueinander setzen sowie die Frametime-Verläufe vergleichen und so determinieren, welche Grafikkarten mit welcher Speicherausstattung tatsächlich kapazitätsbedingte Auffälligkeiten zeigen. Zusammen mit den synthetisch ermittelten Ergebnissen der Titan RTX können wir daher den tatsächlichen Speicherbedarf recht präzise einschätzen.

THE DIVISION 2

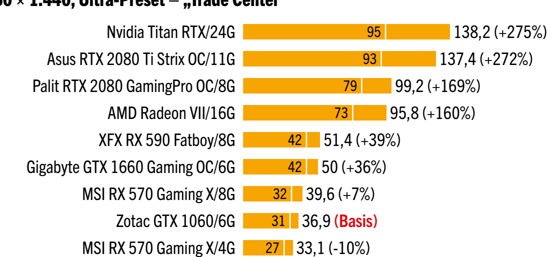
The *Division 2* sorgte schon vor Release für einigen Trubel, da sowohl Spieler der zuvor gestarteten Beta-Phasen als auch die Fachpresse auf den offenbar großen Speicherbedarf des Titels aufmerksam wurden. *The Division 2* sichert sich mit Vorliebe einen dicken Batzen des vorhandenen Grafikspeichers. Insbesondere wenn die Direct-X-12-Schnittstelle genutzt wird, die in *The Division 2* tatsächlich Vorteile gegenüber Direct X 11 bietet. Dieser hohe Bedarf lässt sich auch mit der Titan RTX feststellen, schon in Full HD macht sich *The Division 2* mit über 14 Gigabyte Belegung im Speicher der güldenen Edel-Nvidia breit. Reduzieren wir den frei verfügbaren RAM der Titan RTX mit dem VRAM-Allocator, so nutzt das Spiel die frei verbleibenden Mengen ab 12 Gigabyte beinahe vollständig aus. Beschneiden wir den Grafikspeicher weiter, so landen dicke Datenpakete in unserem 16 Gigabyte fassenden Hauptspeicher. Zumindest einige dieser Daten werden offenbar vom Spiel auch genutzt, denn mittels unseres Geschmeidigkeitsindex

THE DIVISION 2 – GRAFIKKARTEN-BENCHMARKS

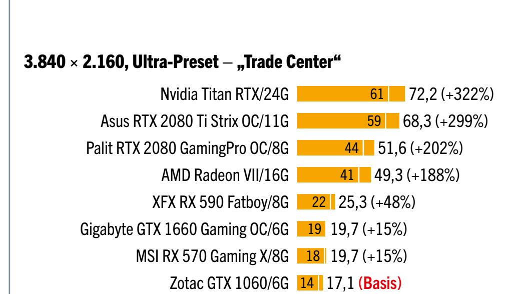
1.920 × 1.080, Ultra-Preset – „Trade Center“



2.560 × 1.440, Ultra-Preset – „Trade Center“

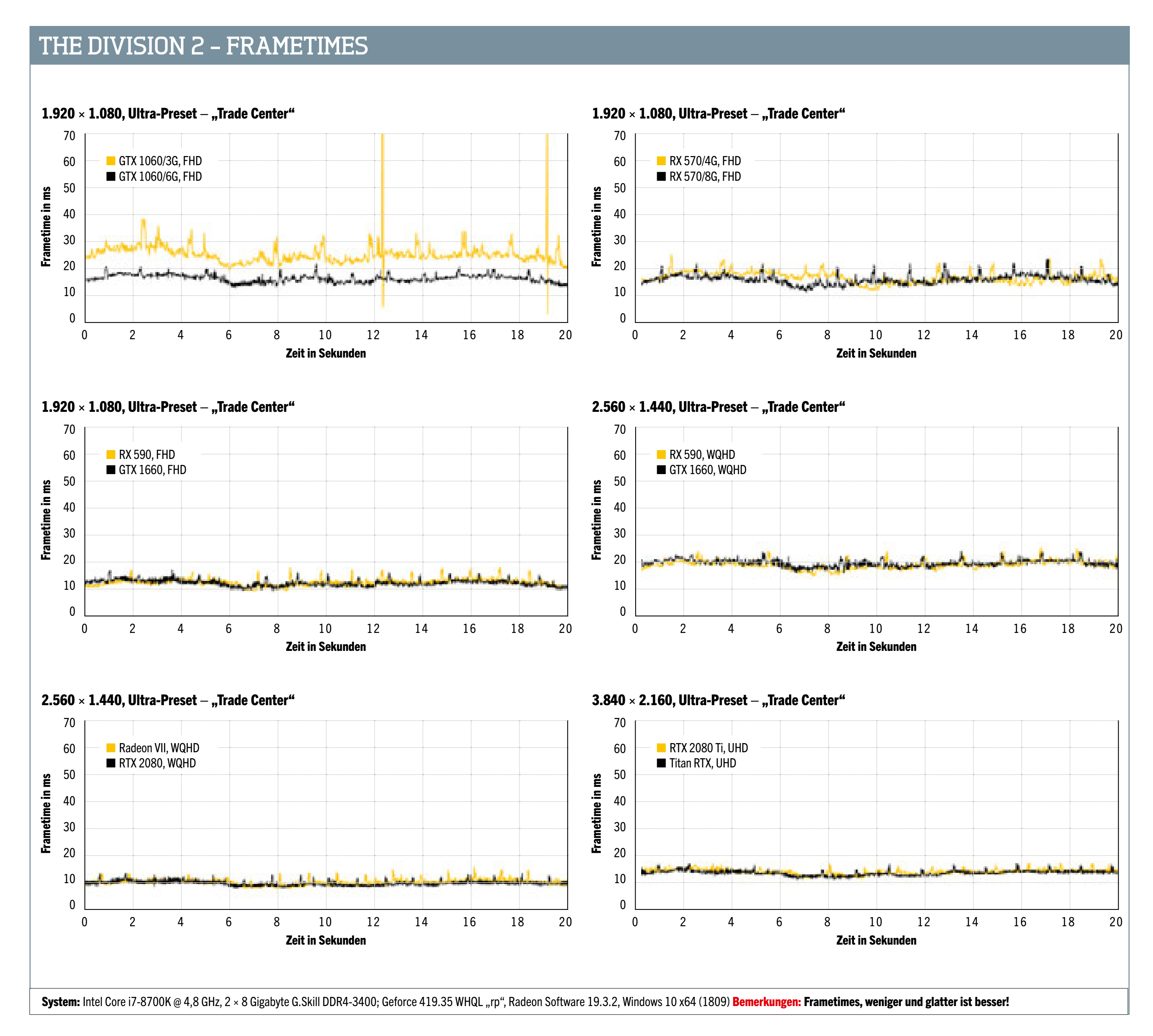


3.840 × 2.160, Ultra-Preset – „Trade Center“



System: Intel Core i7-8700K (6C/12T) @ 4,8 GHz, Gigabyte Z370 Aorus Gaming 7, 2 × 8 GiByte G.Skill DDR4-3400; Geforce 419.35 WHQL „rp“, Radeon Software 19.3.2, Windows 10 x64 (1809)

Bildrate
P99 | **Ø Fps**
▶ Besser



ist ein Performance-Verlust messbar. Dieser fällt schon bei der Reduktion auf 16 und 12 Gigabyte freien Speicher relativ deutlich ab, die weitere Verringerung auf 8 Gigabyte beeinflusst das Ergebnis darauf nur geringfügig. Stehen indes nur 6 Gigabyte frei zur Verfügung, so wird die Geschmeidigkeit vergleichsweise stark in Mitleidenschaft gezogen. Der Einbruch ist tatsächlich spürbar und auch anhand der Durchschnitts-Fps feststellbar: Mit nur 6 Gigabyte freiem Speicher fallen die Bildraten erstmals deutlich messbar ab, von den ehemals 187 Fps der Titan mit 24 Gigabyte bleiben mit 6 Gigabyte nur knapp 180 übrig.

Diese Ergebnisse im synthetischen Test lassen sich zumindest teilweise auch bei den Praxismessungen nachvollziehen. Die 4 Gigabyte der RX 570/4G sind für Full HD klar zu wenig, das 8-Gigabyte-Modell ist nicht nur in den Benchmarks wesentlich schneller, sondern zeigt anders als die 4-Gigabyte-Version auch keine groben Stocker in den Frametimes. Ähnliches gilt für die beiden Varianten der GTX 1060: Die GTX 1060/3G fällt nicht nur in den Benchmarks drastisch ab, sie weist außerdem kräftige, weit über 100 ms hinausgehende Ruckler in den Frametimes auf und sorgt durch teils matschige und/oder spät ladende Texturen für Verdruss.

Interessant ist das Duell zwischen der RX 590 mit 8 Gigabyte Speicher und der neuen GTX 1660/6G: Wenn man die reinen Bildraten in Full HD betrachtet, liegen die beiden Grafikkarten beinahe gleichauf. Die Frametimes der GTX 1660 sind jedoch schon in Full HD deutlich unruhiger als beim AMD-Konkurrenten. Erhöhen wir die Auflösung, so überholt die RX 590 die GTX 1660 in WQHD. In Ultra HD erhöht sich der Vorsprung der 8-GB-Radeon gegenüber der 6-GB-Geforce auf beinahe 30 Prozent.

Neben den teilweise recht eindeutigen Performance-Auswirkungen gibt es auch leichte optische Unterschiede zwischen der Darbietung der GTX 1660 sowie der RX 590. Erstere zeigt bereits in Full HD bei einigen Texturen leichtes Nachladen, allerdings fällt dieses in den Bereich „sehr unauffällig“. Es ist außerdem nicht gewiss, dass die leichten Verzögerungen ausschließlich auf die Speicherbestückung der GTX 1660 zurückfallen. Verspätetes Einblenden von Texturen kann auch bei generell zu geringer Grafik-Leistung auftreten, ein zu langsamer Prozessor oder eine schlecht optimierte Engine können ebenfalls Nachladeprobleme begünstigen – eine einwandfreie Metrik ist die Bildqualität daher nicht. In einigen Situationen und direkt nach dem Spielstart kann Texturnachladen auch mit der Radeon VII oder Titan RTX beobachtet werden, die definitiv mit genügend RAM ausgestattet sind.

Generell lässt sich feststellen: *The Division 2* nutzt mit Vorliebe viel Grafikspeicher, eine GPU mit mindestens 6, besser jedoch 8 Gigabyte ist bereits für Full HD empfehlenswert. Allerdings müsst ihr mit nur 6 Gigabyte in Full-HD-Auflösung auch keine allzu großen Leistungseinbußen befürchten. Bei besonders flotten 6-Gigabyte-GPUs, etwa der Geforce RTX 2060, die über sehr schnellen Speicher verfügt, ist auch WQHD noch flüssig spielbar. Für höhere Pixelmengen empfehlen wir indes dringend 8 Gigabyte Grafikspeicher oder mehr. Ansonsten müsst ihr eventuell den Detailgrad, die Schattenauflösung oder die Texturdetails reduzieren. ❑

RESIDENT EVIL 2

Als zweites Spiel für diesen Artikel haben wir *Resident Evil 2* auserkoren. Capcom hat den Horror-Klassiker aus dem Jahre 1998 mit aktueller Technik neu aufgelegt und sowohl Fans des Genres als auch Neueinsteiger begeistern können. Das neugeborene *Resident Evil 2* setzt auf Capcoms hauseigene RE-Engine, welche das mittlerweile betagte MT-Framework (Capcoms letzte Multiplattform-Engine) ablösen soll. Die RE-Engine kommt auch in *Devil May Cry 5* zum Einsatz. Die launige Dämonenhatz stellt allerdings geringere Ansprüche an Hardware und Speicherbestückung und muss daher in diesem Artikel den Platz für *Resident Evil 2* räumen. Wir nutzen die Direct-X-11-Version, auch wenn neuerliche Messungen mit dem mittlerweile mehrfach gepatchten Spiel Direct X 12 nun eine deutlich verbesserte Leistung bescheinigen. Zuvor brach die Performance beim Wechsel auf die DX12-Schnittstelle drastisch ein, nun läuft die moderne API selbst im scharfen Grafiklimit ähnlich schnell wie unter DX11 – in einigen Situationen dürften sich auch Vorteile zugunsten von DX12 ergeben. Wir haben uns dennoch für DX11 entschieden, da sich mit *The Division 2* bereits ein DX-12-Titel mit großem Speicherhunger im Testfeld befindet. Ein DX11-Titel, der ähnlich ambitioniert wie *The Division 2* große Mengen Speicher adressiert, bietet dagegen potenziell einen zusätzlichen Informationsgehalt. *Resident Evil 2* bezeugt, dass auch DX11-Spiele von viel Speicher profitieren können. Die RE-Engine kam erstmals in *Resident Evil 7* zum Einsatz. Der im Januar 2017 erschienene First-Person-Horror fiel in unseren Benchmarks mit für die damaligen Verhältnisse großem Hunger nach Grafikspeicher auf. Bereits in Full HD hatten damals weit verbreitete 4-Gigabyte-Grafikkarten mit dem Spiel zu kämpfen – ein Umstand, der sich mit höheren Auflösungen deutlich verschärfte.

AUCH RESIDENT EVIL 2 MAG ÜPPIGEN GRAFIKSPEICHER

Resident Evil 2 verschärft diesen Umstand sogar ein wenig. Es stellt – verglichen mit *Resident Evil 7* – nochmals höhere Anforderungen an der Grafikspeicher. Allerdings läuft das Spiel auf heutzutage weitverbreiteten Grafikkarten zumeist sehr flüssig. Trotzdem gilt *Resident Evil 2* als speicherhungrig. Dieser Umstand ist wohl vor allem dem Optionsmenü und der darin untergebrachten Speicheranzeige sowie -warnung geschuldet. Im Grafikmenü kann die Texturqualität in mehreren Qualitätsstufen gewählt werden (niedrig, mittel, hoch), darüber hinaus existieren für jede Einstellung zusätzliche Unterpunkte, die offenbar die Größe des verfügbaren Speicherpools definieren. Für die Texturstufe „Hoch" existieren ganze acht Untereinstellungen für den Grafikspeicher. Dieser Pool lässt sich zwischen 0,25 Gigabyte und 8 Gigabyte passend zur Bestückung der verbauten Grafikkarte anpassen. Jedoch übertreibt der Balken, der die voraussichtliche Belegung des Grafikspeichers angibt, drastisch und liegt zumeist mehrere Gigabyte über den tatsächlich beanspruchten Speichermengen. Das Vorauseilen dieser Anzeige geht so weit, dass wir selbst mit einer Radeon VII, die über ganz sicher nicht knappe 16 Gigabyte Grafikspeicher verfügt, beim Setting „Hoch (8 GB)" eine Warnmeldung wegen knappen Grafikspeichers erhalten. Die einzige GPU im Testfeld (und eventuell überhaupt), mit der die Meldung nicht aufpoppt, ist Nvidias Titan RTX mit satten 24 Gigabyte Speicher. Doch keine Bange, auch wenn das Optionsmenü lauthals Zeter und Mordio ruft, als ganz so dramatisch stellt sich der Speicherhunger von *Resident Evil 2* in unseren Tests nicht heraus. Für unseren Test nutzen wir das Preset „Maximal", dieses beinhaltet die Texturqualität „Hoch (8 GB)".

Die Messungen belegen deutlich, dass auch *Resident Evil 2* bereits in Full HD von 8 Gigabyte Speicher profitiert. Offenbar funktioniert

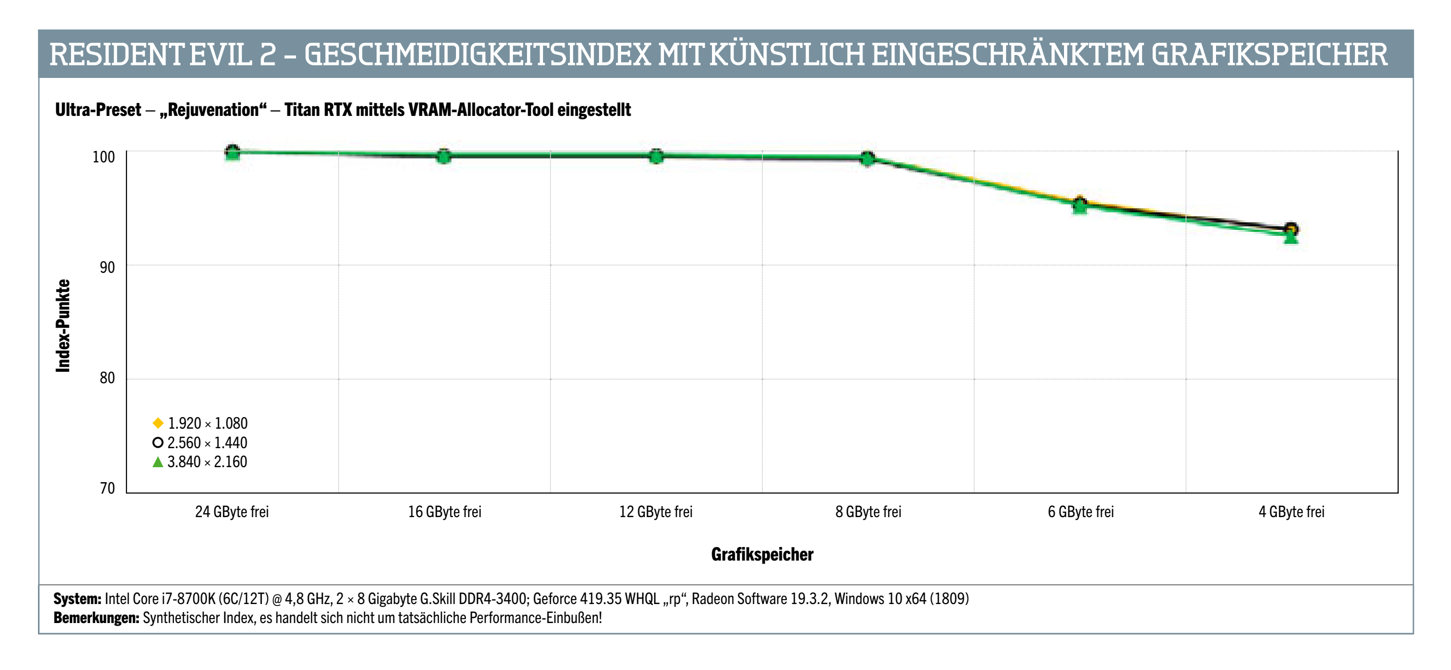
RESIDENT EVIL 2 – SPEICHERBELEGUNG

Setting	HS (RAM in GiB)	GS (RAM in GiB)
1.920 × 1.080, Ultra-Preset – „Rejuvenation"		
Titan RTX, 24 GByte (nichts vorbelegt)	4,3	6 (Basis)
Titan RTX, 16 GByte (8 GB vorbelegt)	4,4	6,1 (+2%)
Titan RTX, 12 GByte (12 GB vorbelegt)	4,6	6,1 (+2%)
Titan RTX, 8 GByte (16 GB vorbelegt)	4,6	6,1 (+2%)
Titan RTX, 6 GByte (18 GB vorbelegt)	4,7	5,9 (-2%)
Titan RTX, 4 GByte (20 GB vorbelegt)	6,9	4 (-33%)
2.560 × 1.440, Ultra-Preset – „Rejuvenation"		
Titan RTX, 24 GByte (nichts vorbelegt)	4,4	6,4 (Basis)
Titan RTX, 16 GByte (8 GB vorbelegt)	4,6	6,5 (+2%)
Titan RTX, 12 GByte (12 GB vorbelegt)	4,6	6,6 (+3%)
Titan RTX, 8 GByte (16 GB vorbelegt)	4,8	6,4 (0%)
Titan RTX, 6 GByte (18 GB vorbelegt)	5,3	6 (-6%)
Titan RTX, 4 GByte (20 GB vorbelegt)	7,5	4 (-38%)
3.840 × 2.160, Ultra-Preset – „Rejuvenation"		
Titan RTX, 24 GByte (nichts vorbelegt)	4,6	7,8 (Basis)
Titan RTX, 16 GByte (8 GB vorbelegt)	4,6	8 (+3%)
Titan RTX, 12 GByte (12 GB vorbelegt)	4,6	8 (+3%)
Titan RTX, 8 GByte (16 GB vorbelegt)	4,8	8 (+3%)
Titan RTX, 6 GByte (18 GB vorbelegt)	6,7	6 (-23%)
Titan RTX, 4 GByte (20 GB vorbelegt)	8,2	4 (-49%)

System: Intel Core i7-8700K @ 4,8 GHz, Gigabyte Z370 Aorus Gaming 7, 2 × 8 Gigabyte G.Skill DDR4-3400; Geforce 419.35 WHQL „rp", Radeon Software 19.3.2, Windows 10 x64 (1809)
Bemerkungen: HS = Hauptspeicher, **GS** = Grafikspeicher

RAM in GiB: HS, GS — ◄ Besser

RESIDENT EVIL 2 – GESCHMEIDIGKEITSINDEX MIT KÜNSTLICH EINGESCHRÄNKTEM GRAFIKSPEICHER



System: Intel Core i7-8700K (6C/12T) @ 4,8 GHz, 2 × 8 Gigabyte G.Skill DDR4-3400; Geforce 419.35 WHQL „rp", Radeon Software 19.3.2, Windows 10 x64 (1809)
Bemerkungen: Synthetischer Index, es handelt sich nicht um tatsächliche Performance-Einbußen!

RESIDENT EVIL 2 – GRAFIKKARTEN-BENCHMARKS

1.920 × 1.080, max. Details, Texturen „Hoch (8 GB)" – „Rejuvenation"

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Titan RTX/24G	167	215 (+225%)
Asus RTX 2080 Ti Strix OC/11G	169	213,7 (+223%)
Palit RTX 2080 GamingPro OC/8G	132	167,9 (+154%)
AMD Radeon VII/16G	122	162,9 (+146%)
XFX RX 590 Fatboy/8G	69	90,2 (+36%)
Gigabyte GTX 1660 Gaming OC/6G	67	86,2 (+30%)
MSI RX 570 Gaming X/8G	55	71,7 (+8%)
Zotac GTX 1060/6G	52	66,2 (Basis)
MSI RX 570 Gaming X/4G	49	65,2 (-2%)
Zotac GTX 1060/3G	23	42,7 (-35%)

2.560 × 1.440, max. Details, Texturen „Hoch (8 GB)" – „Rejuvenation"

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Asus RTX 2080 Ti Strix OC/11G	114	143,9 (+252%)
Nvidia Titan RTX/24G	112	143,5 (+251%)
Palit RTX 2080 GamingPro OC/8G	86	108,7 (+166%)
AMD Radeon VII/16G	79	107,1 (+162%)
XFX RX 590 Fatboy/8G	44	57,4 (+40%)
Gigabyte GTX 1660 Gaming OC/6G	43	54,4 (+33%)
MSI RX 570 Gaming X/8G	34	45,3 (+11%)
MSI RX 570 Gaming X/4G	32	42,6 (+4%)
Zotac GTX 1060/6G	32	40,9 (Basis)
Zotac GTX 1060/3G	14	21,2 (-48%)

3.840 × 2.160, max. Details, Texturen „Hoch (8 GB)" – „Rejuvenation"

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Titan RTX/24G	58	72,4 (+268%)
Asus RTX 2080 Ti Strix OC/11G	57	72,1 (+266%)
Palit RTX 2080 GamingPro OC/8G	43	53,6 (+172%)
AMD Radeon VII/16G	40	53,5 (+172%)
XFX RX 590 Fatboy/8G	21	27,8 (+41%)
MSI RX 570 Gaming X/8G	17	22 (+12%)
MSI RX 570 Gaming X/4G	14	19,9 (+1%)
Zotac GTX 1060/6G	15	19,7 (Basis)
Gigabyte GTX 1660 Gaming OC/6G	12	17,9 (-9%)
Zotac GTX 1060/3G	8	11,4 (-42%)

System: Intel Core i7-8700K (6C/12T) @ 4,8 GHz, Gigabyte Z370 Aorus Gaming 7, 2 × 8 Gigabyte G.Skill DDR4-3400; Geforce 419.35 WHQL „rp", Radeon Software 19.3.2, Windows 10 x64 (1809)

Bildrate P99 | Ø Fps ▶ Besser

das Textur-Setting „Hoch (8 GB)" wie suggeriert gut mit 8-Gigabyte-Grafikkarten, selbst wenn die ins Menü integrierte Speicherstandsanzeige behauptet, wesentlich mehr Speicher zu belegen. Tatsächlich pendelt sich die Belegung mit diesen Einstellungen auf knapp unter 8 Gigabyte ein, selbst wenn deutlich mehr Speicher zur Verfügung steht.

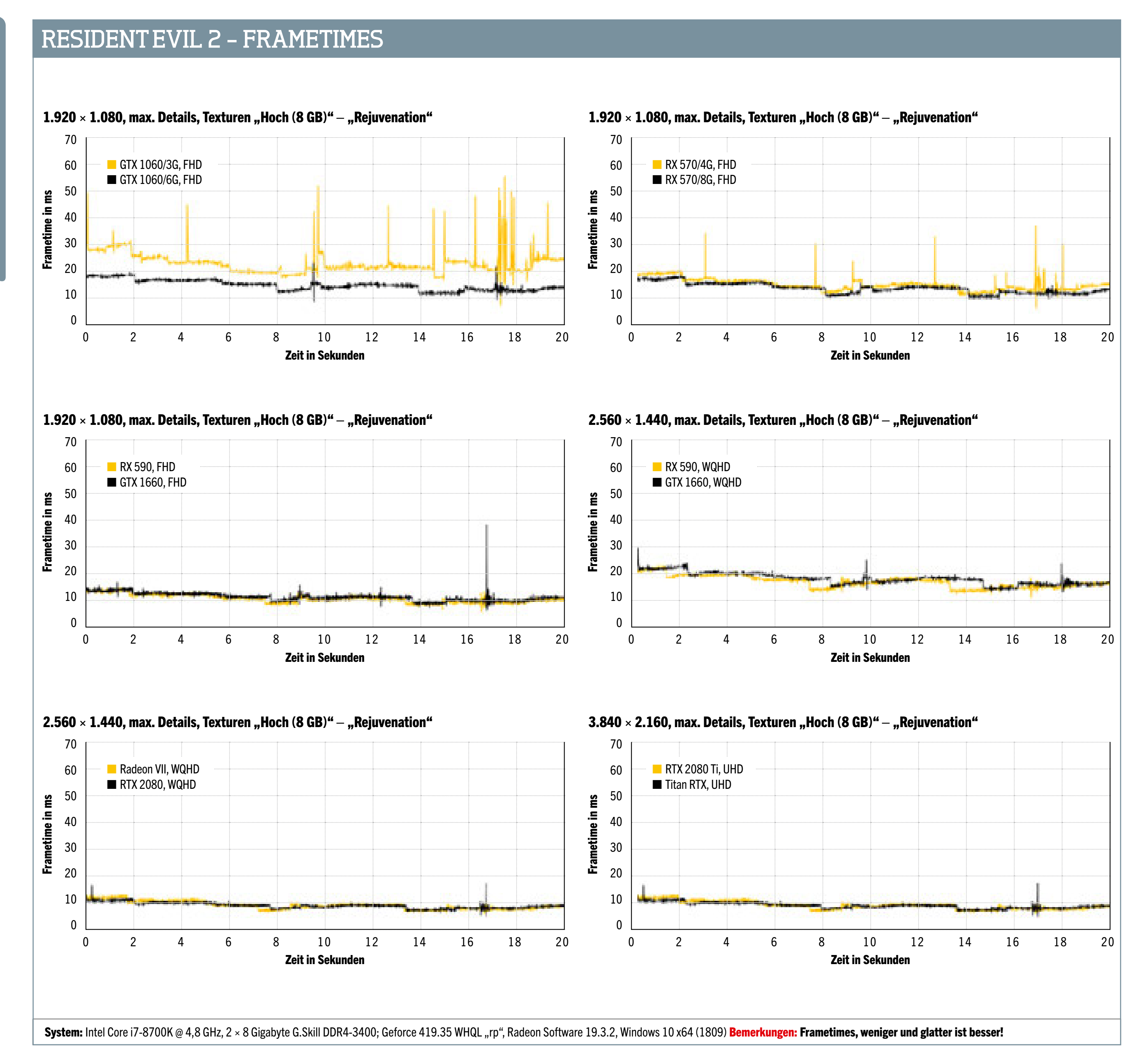
Wieder bieten RX 570/4G und RX 570/8G und mit kleineren Einschränkungen die GTX 1060/6G sowie GTX 1060/3G die einfachsten Vergleichsmöglichkeiten bezüglich der Speicherausstattung und die Auswirkungen auf die Performance. Die GTX 1060/3G demonstriert mit stark abfallender Leistung, weshalb wir schon seit dem Erscheinen vor dieser Grafikkarte warnen: Gegenüber der GTX 1060/6G liefert sie eine wesentlich schlechtere Performance, zudem dokumentieren die Frametimes jene heftigen und häufigen Ruckler, die uns auch beim Spielen stark negativ aufgefallen sind. Die Frametimes der GTX 1060/6G verlaufen wesentlich glatter. Auch die RX 570/4G muss gegenüber dem 8-Gigabyte-Modell einige Federn lassen und stört schon in Full HD mit kräftigen Rucklern.

Für eine flüssige Full-HD-Performance samt hoher Texturdetails sowie größtmöglicher Puffer (8 GB) sind also weder 3 noch 4 Gigabyte ausreichend. Dieser Rückschluss ist unter Berücksichtigung der Benchmarks sowie der Frametimes ohne Schwierigkeiten nachzuvollziehen. Interessanter ist da schon die Frage, ob 6 Gigabyte ausreichen oder 8 Gigabyte bereits in verhältnismäßig niedriger Full-HD-Auflösung Vorteile bringen. Diese Frage ist schon schwieriger zu beantworten, da direkte Vergleichsmöglichkeiten wie bei RX 570/4G, RX 570/8G sowie den beiden 1060ern fehlen. GTX 1660 sowie RX 590 liegen zwar auf einem ähnlichen Leistungslevel, die AMD-GPU ist in *Resident Evil 2* aber leistungstechnisch bevorteilt. Potenziell bedeutet das: Die Frametimes der RX 590 könnten allein wegen des Leistungsvorsprungs gegenüber der GTX 1660 theoretisch minimal sauberer ausfallen, was den Vergleich verkompliziert.

An dieser Stelle kommen unsere synthetischen Messungen mit der Titan RTX ins Spiel. Bei den Messungen mit 6 Gigabyte freiem Grafikspeicher lässt sich bereits beobachten, dass ein kleiner Teil des überlaufenden RAMs in den Hauptspeicher ausgelagert wird. Diese Daten werden offenbar auch beansprucht, denn ein winziger Performance-Unterschied ist messbar. Dabei weichen die durchschnittlichen Bildraten praktisch nicht von Messungen mit 8 Gigabyte freiem Speicher ab, bei den Frametimes lassen sich nach akribischem Messen und Auswerten allerdings auch etwas größere Einbußen feststellen. Wenn wir unseren Geschmeidigkeitsindex dazu nutzen, diese Unterschiede hervorzuheben, weist der daraus resultie-



In *Resident Evil 2* sorgt Capcoms RE-Engine für Stimmung. Das Spiel nutzt in hohen Einstellungen viel Grafikspeicher, benötigt jedoch nicht dermaßen viel, wie die Warnmeldung im Optionsmenü suggeriert – diese zeigt sich selbst mit der Radeon VII in Full HD.



rende Graph bereits mit 6 Gigabyte in Full HD auf eine abnehmende Smoothness hin. Verglichen mit einigen anderen Spielen in diesem Testfeld fallen die Einbußen mit einer 6-Gigabyte-GPU gegenüber einer mit 8 allerdings eher gering aus und sind bei unseren Benchmarks auch nicht spürbar – GTX 1660 und RX 590 fühlen sich beim Spielen in Full HD und auch WQHD nahezu identisch an. Erst in Ultra HD ist die mit der GTX 1660 gegenüber der RX 590 wesentlich stärker einbrechende Leistung auch beim Spielen offensichtlich.

Der Geschmeidigkeitsindex lässt außerdem durchscheinen, dass ein nochmaliges Plus an Grafikspeicher praktisch keinerlei Vorteile bietet, nicht einmal in Ultra HD. Zwar zeigt die RTX 2080 bei unseren Messungen mit 2.560 × 1.440 Pixeln einige kleinere Frametime-Ausreißer, doch diese fallen sehr klein aus und dürften ob des gemächlichen Spieltempos und der relativ trägen Eingabe selbst sensibilisierten Spielern kaum auffallen. Tendenziell gewinnt die Radeon VII im Geschmeidigkeitsrennen den ersten Platz, das werksübertaktete Palit-Modell der RTX 2080 liefert allerdings eine generell leicht bessere Performance.

Ein ähnlich gleichwertige Performance ergibt sich beim Vergleich zwischen Titan RTX und übertakteter Geforce RTX 2080 Ti in Ultra HD. Auch hier weist die Grafikkarte mit der besseren Speicherausstattung minimal ruhigere Frametimes auf. Der theoretische Vorteil ist aber so gering, dass er beim Spielen nicht ins Gewicht fällt. Ebenfalls kaum von Belang sind die Leistungsunterschiede zwischen der übertakteten Asus RTX 2080 Ti Strix OC und Nvidias teurer Edel-Grafikkarte mit Standardtakt. Mal liegt knapp die Titan vorn, mal die 2080 Ti.

GUTE LEISTUNG AUCH MIT KNAPPEM SPEICHER

Resident Evil 2 kann also von mehr als 6 Gigabyte profitieren, und das bereits in Full HD. Eine 8-Gigabyte-GPU wäre also grundsätzlich für das Spiel empfehlenswert, allerdings sind die Zugewinne gegenüber 6 Gigabyte sehr klein und fallen in der Praxis nahezu unmerklich aus. Dazu kommt, dass euch das Optionsmenü mit den unterschiedlichen Speicher-Pool-Größen ja außerdem die Möglichkeit gibt, den Speicherhunger zu reduzieren, tatsächlich sogar deutlich. Dies geht zwar tendenziell mit verstärktem Texturnachladen einher, jedoch sind Qualitätsunterschiede bei „Hoch (8 GB)“, „Hoch (6 GB)“ und „Hoch (4 GB)“ eher unauffällig. In den meisten Situationen bietet „Hoch (4 GB)“ die gleiche optische Güte wie die maximale Einstellung. Für *Resident Evil 2* ist also gar keine satt mit Speicher bestückte Grafikkarte nötig. 8 Gigabyte und mehr bringen nur kleinere, kaum merkliche Vorteile beim Spielen. Mit leicht reduzierten (Textur-)Settings steht dem gepflegten Grusel auch eine 4-Gigabyte-GPU nicht im Wege.

Unter Direct X 12 ist das Bild ein ähnliches, allerdings genehmigt sich auch ein mit der modernen DX12-Grafikschnittstelle befeuertes *Resident Evil 2* einen gewissen Extra-Batzen Grafikspeicher. Eine Tendenz lässt sich demnach auch bei *Resident Evil 2* erkennen: Mehr Grafikspeicher ist besser. ❑

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY

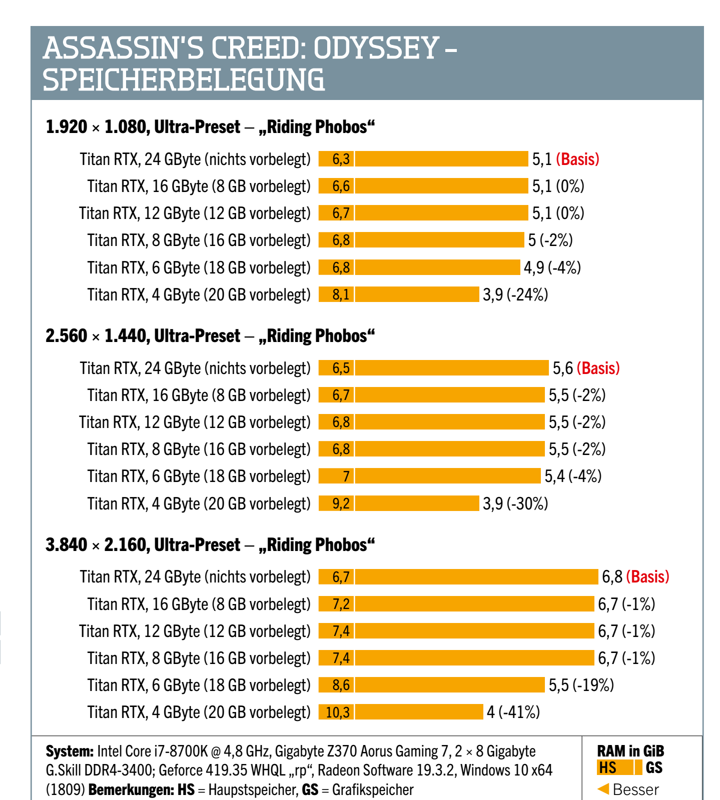
Das jüngste Assassinen-Abenteuer haben wir schon häufiger mittels Benchmarks, Artikeln und Analysen bedacht. Das Spiel nutzt die aktuelle Version der Ubisoft'schen „Anvil Next"-Engine, welche erstmals in *Ghost Recon: Wildlands* in einer ähnlich fortschrittlichen Ausbaustufe bewundert werden konnte. In *Wildlands* hielt das neue Terrain-Rendering Einzug, das auch in *Assassin's Creed: Origins* und *Odyssey* zum Einsatz kommt, um deren riesige Spielwelten umzusetzen. Diese gewaltigen, recht abwechslungsreichen Umgebungen belasten auch den Grafikspeicher relativ stark, in früheren Analysen und Benchmarks bemerkten wir schon mehrfach leichte Performance-Einbußen bei Grafikkarten mit nur 6 Gigabyte Speicher. Dies wird beim Spielen aber erst ab WQHD-Auflösung langsam ersichtlich, auch weil *Assassin's Creed* gut darin ist, kleinere Speicherengpässe mit minimalen Detailreduktionen zu kaschieren.

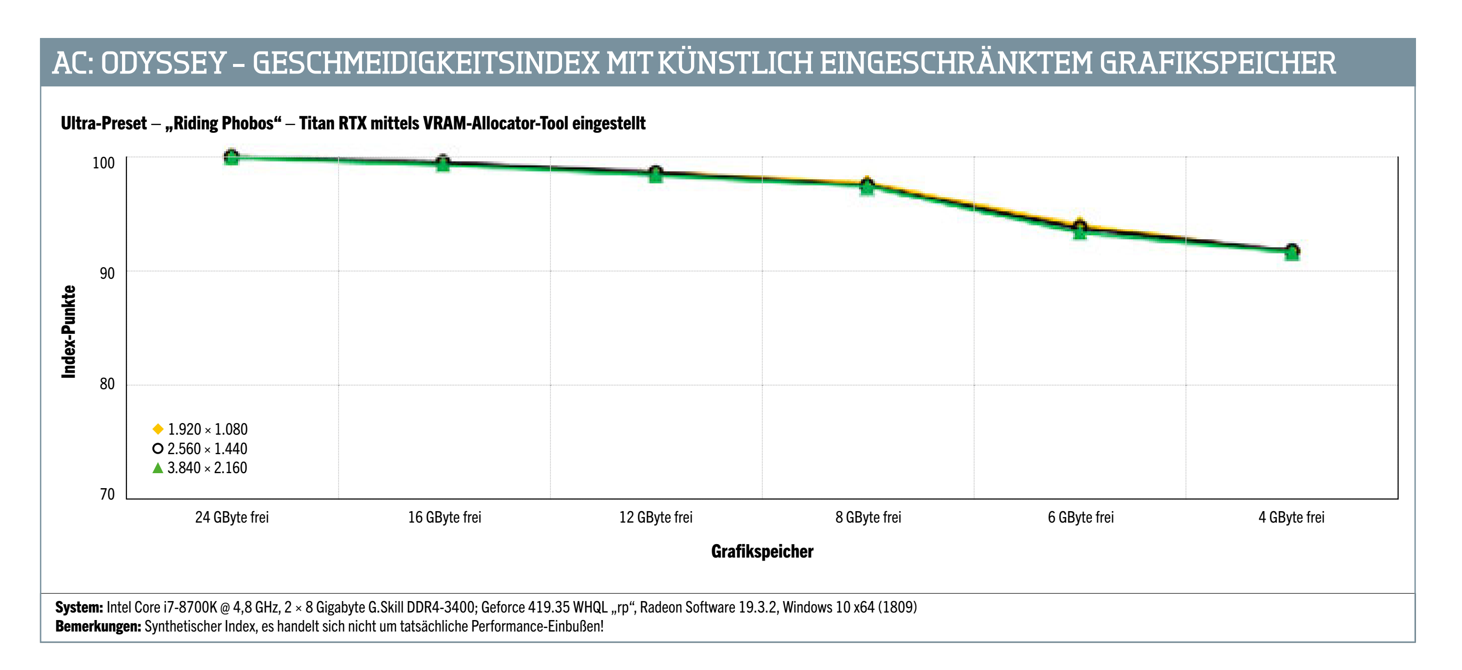
Interessant ist im Zusammenhang mit dem Grafikspeicher ein Feature der aktuellen Anvil-Engine: Mittels Renderskalierung jenseits von 100 Prozent und dem Zuschalten der dynamischen Auflösung (ihr findet die Option unter den erweiterten Grafikeinstellungen bei der Kantenglättung) sowie einem festgelegten Bildratenziel kann in *Origins* und *Odyssey* dynamisches Supersampling genutzt werden. Mit der dynamischen Bildverbesserung lassen sich in Ultra HD mit noch einigermaßen flüssigen Bildraten selbst die 11 Gigabyte einer GTX 1080 Ti/RTX 2080 Ti ausschöpfen und gar sprengen. Interessant dabei ist, dass sich die 11 Gigabyte hier nicht gleich den 11 Gigabyte dort verhalten. Anscheinend sind hoher Speichertakt der RTX 2080 Ti und die laut Nvidia bei der Turing-Architektur verbesserte Farbkompression von Vorteil, denn die GTX 1080 Ti macht sich bereits etwas früher mit Aussetzern bemerkbar. Genauer: Die GTX 1080 Ti fällt bereits bei 140 Prozent Renderskalierung und einem 45-Fps-Target mit Rucklern, verspätet nachladenden Texturen und sogar Ausfällen bei der Landschaftsdarstellung auf. Die Geforce RTX 2080 Ti indes zeigt bei den gleichen Settings kaum Auffälligkeiten – erst wenn die Auflösungsskalierung auf 160 Prozent gestellt und das Bildraten-Ziel auf 30 Fps gesenkt wird (was dem Spiel erlaubt, das Supersampling in nochmals höherer Qualität zu applizieren), bricht auch die RTX 2080 Ti ein. Es ist also anzunehmen, dass die neue Turing-Architektur zumindest den mit schnellem GDDR6-Speicher ausgestatteten RTX-Grafikkarten ein wenig mehr Spielraum beim Speicher einräumt – ein Faktor, der die RTX 2060 positiv betreffen könnte.

6 GB SPEICHER FÜR FULL HD SEHR EMPFEHLENSWERT

Assassin's Creed: Odyssey unterscheidet sich in Sachen Speicherbelegung ein wenig von *The Division 2* und *Resident Evil 2*, das Abenteuer im antiken Griechenland scheint recht feste Speichergrößen zu beanspruchen, welche mit der gewählten Auflösungsstufe skalieren. In Full HD genehmigt sich das Spiel bei ausreichend vorhandenem Speicher etwas über 5 Gigabyte, in WQHD sind es knapp 6 und in Ultra HD noch unter 8 Gigabyte. Diese Mengen ändern sich während des Spielens nur geringfügig, stattdessen werden kleinere Datenmengen sowohl in den Grafikspeicher als auch den System-RAM geladen, während andere kleine Blöcke wieder aus dem Speicher geworfen werden. Offenbar dient der Grafikspeicher in *AC: Odyssey* weit weniger als „Vorratsspeicher", sondern enthält vornehmlich Daten, die gerade für die Darstellung benötigt werden.

Die dazu benötigte Menge Grafikspeicher übersteigt die 6 Gigabyte in Full HD offenbar kaum. Trotzdem scheinen GPUs mit 8 Gigabyte bereits bei 1.920 × 1.080 Pixel einen kleinen Vorteil zu haben, wie die Frametime-Vergleiche zwischen GTX 1660 und RX 590 erahnen lassen: Die RX 590 bleibt





AC: ODYSSEY – GRAFIKKARTEN-BENCHMARKS

1.920 × 1.080, Ultra-Preset – „Riding Phobos“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Asus RTX 2080 Ti Strix OC/11G	62	85,9 (+144%)
Nvidia Titan RTX/24G	62	85 (+141%)
Palit RTX 2080 GamingPro OC/8G	51	71,7 (+104%)
AMD Radeon VII/16G	50	64,3 (+83%)
Gigabyte GTX 1660 Gaming OC/6G	36	45,3 (+29%)
XFX RX 590 Fatboy/8G	36	41,6 (+18%)
Zotac GTX 1060/6G	30	35,2 (Basis)
MSI RX 570 Gaming X/8G	27	31,3 (-11%)
MSI RX 570 Gaming X/4G	24	28,4 (-19%)
Zotac GTX 1060/3G	18	23 (-35%)

2.560 × 1.440, Ultra-Preset – „Riding Phobos“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Asus RTX 2080 Ti Strix OC/11G	56	74 (+195%)
Nvidia Titan RTX/24G	50	69,5 (+177%)
Palit RTX 2080 GamingPro OC/8G	42	54,7 (+118%)
AMD Radeon VII/16G	43	54,4 (+117%)
Gigabyte GTX 1660 Gaming OC/6G	27	33,3 (+33%)
XFX RX 590 Fatboy/8G	28	32,1 (+28%)
MSI RX 570 Gaming X/8G	22	25,3 (+1%)
Zotac GTX 1060/6G	22	25,1 (Basis)
MSI RX 570 Gaming X/4G	18	22,1 (-12%)
Zotac GTX 1060/3G	14	18,8 (-25%)

3.840 × 2.160, Ultra-Preset – „Riding Phobos“

Grafikkarte	P99	Ø Fps
Nvidia Titan RTX/24G	40	48,3 (+274%)
Asus RTX 2080 Ti Strix OC/11G	39	46,9 (+264%)
Palit RTX 2080 GamingPro OC/8G	31	36,1 (+180%)
AMD Radeon VII/16G	29	34,6 (+168%)
XFX RX 590 Fatboy/8G	17	19,3 (+50%)
Gigabyte GTX 1660 Gaming OC/6G	15	17,3 (+34%)
MSI RX 570 Gaming X/8G	13	15 (+16%)
Zotac GTX 1060/6G	11	12,9 (Basis)
MSI RX 570 Gaming X/4G	9	11,9 (-8%)
Zotac GTX 1060/3G	4	5,6 (-57%)

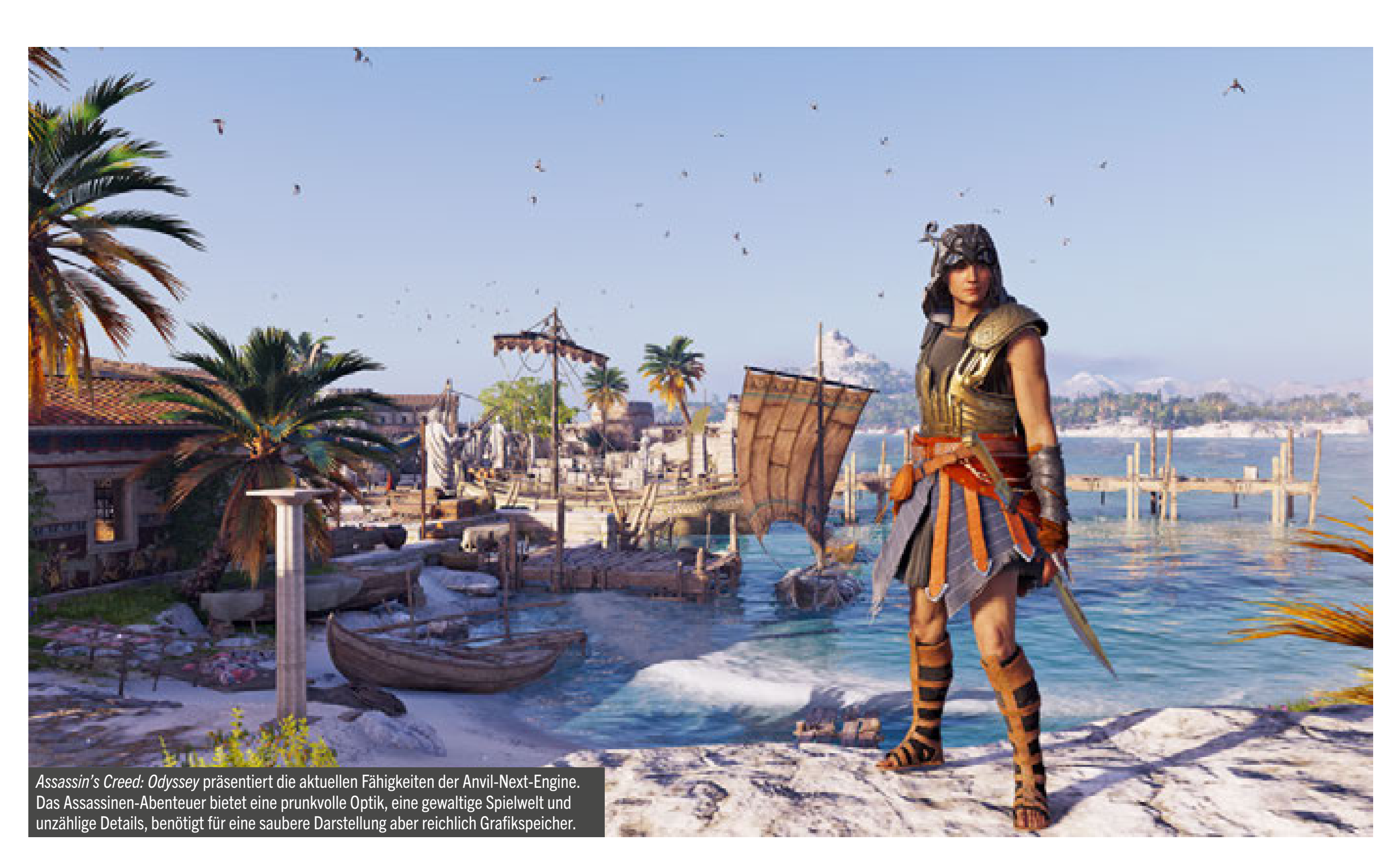
System: Intel Core i7-8700K @ 4,8 GHz, 2 × 8 Gigabyte G.Skill DDR4-3400; Geforce 419.35 WHQL „rp“, Radeon Software 19.3.2, Windows 10 x64 (1809)

P99 | Ø Fps
▶ Besser

zwar bei den durchschnittlichen Bildraten ein wenig hinter der GTX 1660 zurück, zeigt allerdings weniger kleine Frametime-Spikes als das 6-Gigabyte-Geforce-Modell. Ein sehr ähnlicher Umstand ist uns auch schon bei früheren Messungen mit einer GTX 1060/6G und RX 580/8G ins Auge gefallen. Ab WQHD mehren sich die kleinen Stocker sowohl mit GTX 1060/6G als auch GTX 1660, während die Frametimes der RX 590 (und RX 580/8G) glatt bleiben. Des Weiteren reduziert das Streaming der Anvil-Engine mit 6 Gigabyte in WQHD hier und dort die Textur- und Terrain-Qualität minimal, was aber nur sehr aufmerksamen Spielern auffallen dürfte. Für das aktuelle *Assassin's Creed* sind 6 Gigbyte in Full HD also noch genug – 8 sind jedoch messbar besser, was auch unser synthetischer Geschmeidigkeitsindex belegt.

Bei weniger als 6 Gigabyte Speicher ist *AC: Odyssey* allerdings schon in Full HD rigoros und verhagelt mit spür- wie messbar schlechterer Performance den flüssigen Spielspaß. Wenn ihr auf die Benchmarks schaut, ist das 3-Gigabyte-Modell der GTX 1060 gegenüber der GTX 1060/6G massiv benachteiligt: Ein Blick in die Frametimes offenbart, dass die 3-Gigabyte-Geforce neben schlechteren Bildraten außerdem heftige Ruckler liefert. Etwas positiver sieht es beim Vergleich der RX 570/4G mit dem 8-Gigabyte-Geschwisterchen aus; mit der 4-Gigabyte-Radeon läuft das Spiel in Full HD mit Ultra-Details zwar etwas zäher, allerdings bleiben euch grobe Ruckler erspart.

Ab WQHD sollten möglichst 8 Gigabyte Speicher installiert sein, wobei der Grundsatz „Mehr schadet nicht“ gilt. Die Radeon VII liefert bei 2.560 × 1.440 Pixeln ihre überzeugendste Leistung und liegt gleichauf mit dem übertakteten Palit-Modell der RTX 2080. Die Frametimes der Radeon sind gar minimal ruhiger, dies dürfte allerdings eher auf die hohe Speichergeschwindigkeit des HBM2-Speichers der ursprünglich als Profi-GPU konzipierten Vega 20 zurückfallen denn auf die Menge. Auch die Titan RTX zeichnet gegenüber der übertakteten RTX 2080 Ti minimal ruhigere Frametimes, doch auch hier vermuten wir den Grund eher bei der tendenziellen Mehrperformance des Turing-Vollausbaus und des mit 384 Bit voll angebundenen Speichers der Enthusiastenkarte (RTX 2080 Ti: 352 Bit). Für das aktuelle *Assassin's Creed* sind 8 Gigabyte also nahe dem Optimum, auch wenn wir eine minimale – jedoch in der Praxis nicht spürbare – Verschlechterung im Geschmeidigkeitsindex feststellen. Aber das nächste Assassinen-Abenteuer kommt bestimmt. Dann eventuell mit größerem Speicherhunger, der bereits in Full HD 8-Gigabyte-GPUs bevorzugt. ❑

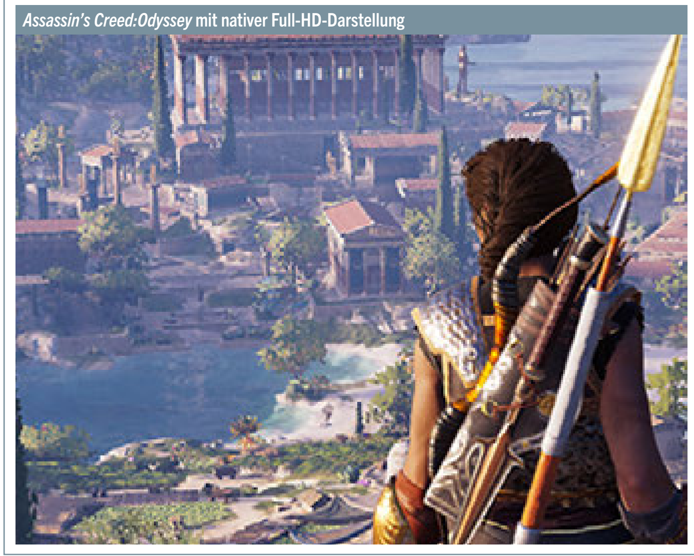


Assassin's Creed: Odyssey präsentiert die aktuellen Fähigkeiten der Anvil-Next-Engine. Das Assassinen-Abenteuer bietet eine prunkvolle Optik, eine gewaltige Spielwelt und unzählige Details, benötigt für eine saubere Darstellung aber reichlich Grafikspeicher.

DAS VORBILDHAFTE DYNAMISCHE SUPERSAMPLING

Als einer der wenigen Titel auf dem PC unterstützt *Assassin's Creed: Odyssey* (und *Origins*) dynamisches Supersampling. Mittels Auflösungsskalierung, dynamischer Renderauflösung und festgelegtem Frameraten-Ziel kann die feine Bildverbesserung zugeschaltet werden. Diese benötigt neben Leistung allerdings auch viel Grafikspeicher!

Assassin's Creed:Odyssey mit nativer Full-HD-Darstellung



Assassin's Creed: Odyssey mit dynamischem Supersampling (ca. 140–160 Prozent)



ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY – FRAMETIMES

1.920 × 1.080, Ultra-Preset – „Riding Phobos"

Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

- GTX 1060/3G, FHD
- GTX 1060/6G, FHD

1.920 × 1.080, Ultra-Preset – „Riding Phobos"

Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

- RX 570/4G, FHD
- RX 570/8G, FHD

1.920 × 1.080, Ultra-Preset – „Riding Phobos"

Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

- RX 590, FHD
- GTX 1660, FHD

2.560 × 1.440, Ultra-Preset – „Riding Phobos"

Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

- RX 590, WQHD
- GTX 1660, WQHD

2.560 × 1.440, Ultra-Preset – „Riding Phobos"

Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

- Radeon VII, WQHD
- RTX 2080, WQHD

3.840 × 2.160, Ultra-Preset – „Riding Phobos"

Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

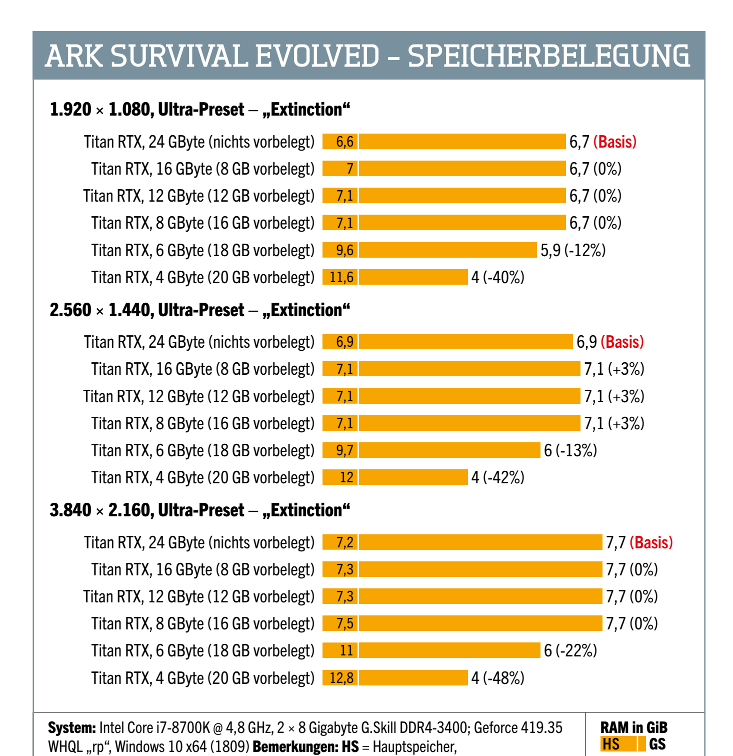
- RTX 2080 Ti, UHD
- Titan RTX, UHD

System: Intel Core i7-8700K @ 4,8 GHz, 2 × 8 Gigabyte G.Skill DDR4-3400; Geforce 419.35 WHQL „rp", Radeon Software 19.3.2, Windows 10 x64 (1809) **Bemerkungen: Frametimes, weniger und glatter ist besser!**

ARK: SURVIVAL EVOLVED (EXTINCTION DLC)

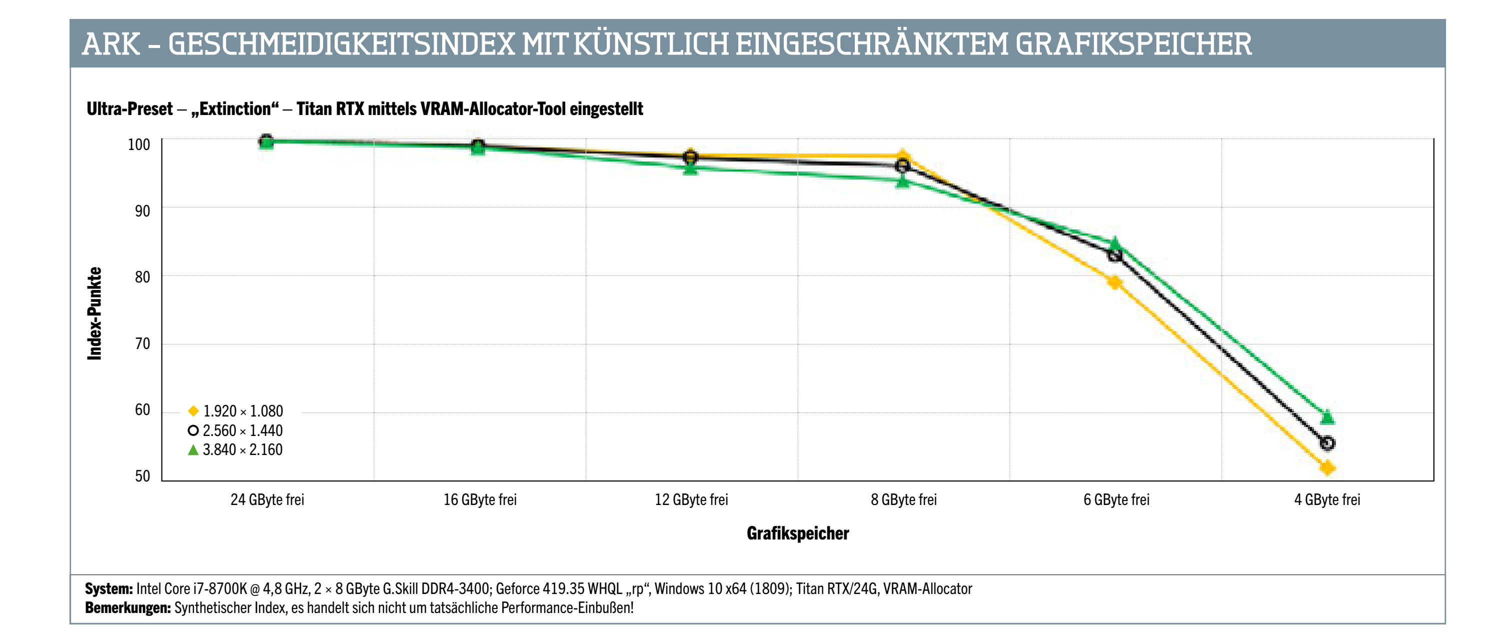
Es gibt Spiele-Performance – und es gibt *Ark: Survival Evolved*. Schon seit der 2015 begonnenen Early-Access-Phase beschäftigen wir uns mit einem lachenden und einem weinenden Auge mit der Survival-Sandbox. Mittlerweile ist das Spiel nicht nur fertiggestellt, sondern hat im November vergangenen Jahres außerdem das letzte Add-on in Form des *Extinction*-DLCs erhalten. *Ark: Survival Evolved* war einer der ersten Titel, die Epics moderne Unreal Engine 4 einsetzten und ist mit maximalen „Epic“-Details außerdem eines der anspruchsvollsten Spiele überhaupt. Seht euch nur einmal die Benchmarks an und vergleicht die Leistung mit dem jüngst erschienenen *The Division 2*. Schon um in Full HD 60 Fps zu erzielen, benötigt man mindestens eine Geforce RTX 2080 oder GTX 1080 Ti, in Ultra HD kommt selbst Nvidias titanisches Flaggschiff auf kaum mehr als 30 Fps.

Vielleicht fragt ihr euch, weshalb wir ausgerechnet dieses Spiel für unsere Speicher-Analyse gewählt haben, schließlich gäbe es reichlich Alternativen, die ein besseres Optik-Performance-Verhältnis bieten. Doch die Wahl geschah nicht von ungefähr: *Ark* ist ausgesprochen interessant, wenn es um Grafikspeicher, dessen Belegung sowie die Performance bei vollem Speicher betrifft. Anders als beispielsweise *The Division 2* oder *Resident Evil 2* belegt *Ark* einen offenbar recht statisch festgelegten Block Grafikspeicher, welcher sich kaum verändert, sollte die auf der GPU verbaute Menge ausreichen. Zwar steigt der Bedarf mit der Auflösung leicht an, generell wirkt die Speicherbelegung aber bemerkenswert starr vorgegeben.



Ebenfalls sehr interessant ist, dass sich dieser Block stark unterscheiden kann, je nachdem, auf welcher Karte beziehungsweise welchen DLC ihr spielt. Der kleinste Speicherblock wird auf der Standard-Karte „The Island“ belegt. Auf dieser Map liegt die Adressierung bei etwa 3,5 Gigabyte. Die beiden kostenlosen Add-on-Maps „The Centre“ und „Ragnarok“ sowie der DLC „Scorched Earth“ belegen etwas mehr Grafikspeicher, auch hier ist die Menge auffallend statisch. Der im Dezember erschienene DLC „Abberation“ belegt in Full HD rund 6 Gigabyte und das jüngste Add-on, „Extinction“, das wir auch für unsere Messungen in diesem Artikel heranziehen, adressiert mit knapp 7 bis 8 Gigabyte den dicksten Batzen Grafikspeicher.

Des Weiteren ist anzunehmen, dass in *Ark* außerdem einige den Grafikspeicher betreffende Optimierungen eingeflossen sind. So bietet beispielsweise eine GTX 1060/3G einen kaum mit Worten beschreiblichen Performance-Vorsprung gegenüber der RX 570/4G, den ihr am besten mit einem Blick in die Frametime-Graphen nachvollziehen könnt. Dabei ist für diesen Artikel nicht einmal das im Vergleich zu den Geforce-GPUs generell ziemlich miserable Abschneiden der AMD-Grafikkarten wirklich interessant. Es ist allerdings von Belang, dass die GTX 1060/3G (und wahrscheinlich auch andere Geforce-GPUs) recht offenkundig Optimierungen erhalten haben, welche versuchen, den knappen Speicher zu kaschieren. Zu dieser Annahme kamen wir, da mit diesen Grafikkarten der Speicher nicht voll belegt wird. Ein weiteres Indiz offenbarte sich, nachdem wir der Titan RTX einen Großteil ihres Speichers blockiert hatten: Sind nur noch 6 Gigabyte frei, ruckelt und zuckelt *Ark* ganz ungeniert und lässt sich nicht einmal von der Titan zu flüssigen Bildraten in Full HD überreden. Dabei bleiben zwar die durchschnittlichen Bildraten auf einem relativ hohen Niveau, das Spielgefühl ist jedoch deutlich schlechter als mit einer GTX 1060/6G. Belegen wir mit dem VRAM-Allocator zwei weitere Gigabyte Grafikspeicher, spielen sich *Ark* und der *Extinction*-DLC ähnlich schlecht wie mit der RX 570/4G. Hier haben wir also offenbar einen Fall, bei dem Spiele-Optimierung und/oder der Grafikkartentreiber die Speicherbelegung und Performance stark beeinträchtigen. Diese Optimierungen betreffen zumindest im größeren Umfang offenbar nur die Geforce-GPUs, bei





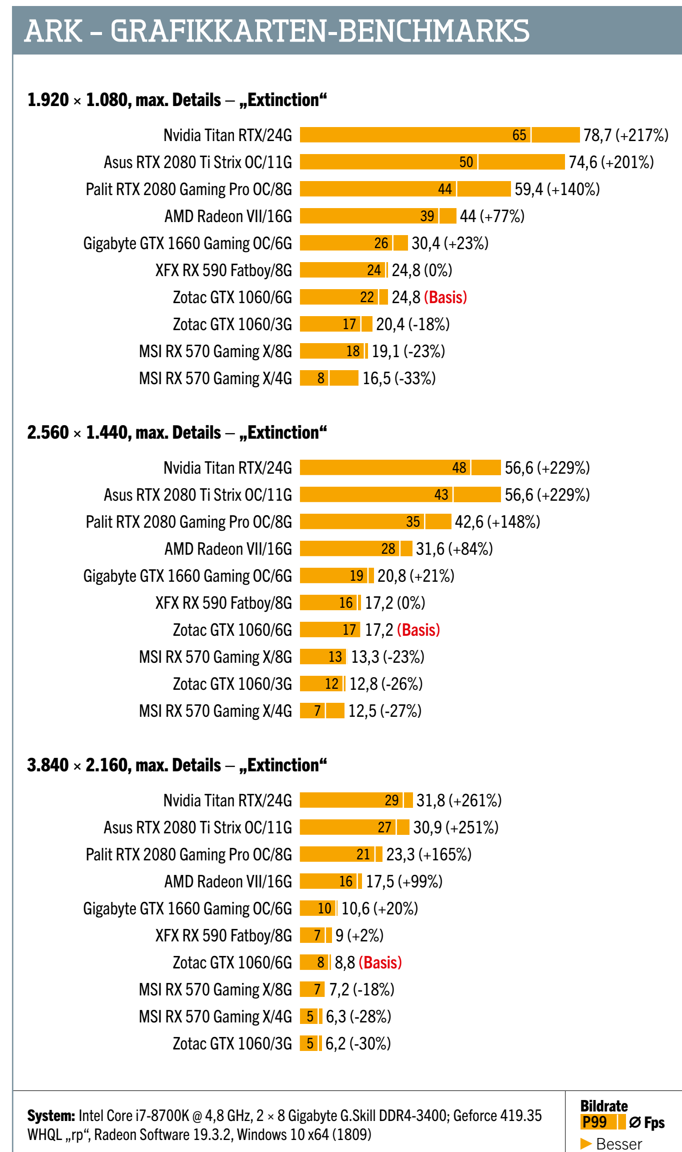
Neben den offiziellen DLCs halten euch bei *Ark: Survival Evolved* Mods und kostenlose Maps bei Laune.

den AMD-Grafikkarten sind solcherlei Kniffe nicht erkenntlich. AMD braucht für die gleiche Performance wesentlich mehr Grafikleistung sowie -speicher, erst mit mindestens 8 Gigabyte läuft das Spiel halbwegs rund, wirklich spielbar ist der *Extinction*-DLC mit Epic-Details aber erst mit Radeons, die mehr Leistung als eine RX 590 bieten können. Hier kann einmal die Geforce GTX 1660 triumphieren, wobei diese wie auch die GTX 1060/6G in Full HD einige auffällige Frametime-Ausreißer zeigt – eventuell ein Indiz für die Speicheroptimierungen durch Spiel oder Nvidia-Treiber.

8 GIGABYTE SPEICHER SIND GEFORDERT

Wenn diese Optimierungen nicht greifen, dann fordert *Arks Extinction*-DLC allerdings auch generell nach 8 Gigabyte Grafikspeicher, selbst wenn es sich wie bei der Titan RTX um ein Nvidia-Modell handelt. Seht euch nur einmal unseren Geschmeidigkeitsindex an, der für dieses Spiel gar nicht so feinfühlig hätte ausfallen müssen. Tatsächlich sprengt *Ark* die Skala – nur in diesem Fall fällt die Geschmeidigkeit mit wenig Grafikspeicher so gering aus. Mit 4 Gigabyte sind nur knapp über 50 Index-Punkte drin. Gefühlt läuft das Spiel sogar noch schlechter, als es der Graph suggeriert. Offenbar haben wir Optimierungen, falls sie für die Titan RTX überhaupt existieren, ausgehebelt.

Mit diesem Ergebnis wollen wir unsere Speicheranalyse 2019 abschließen. Unser Fazit lautet im Grunde wie bisher: Zu viel Speicher kann man gar nicht haben und es lohnt sich immer, zu den besser ausgestatteten Karten zu greifen, selbst bei einem deutlichen Aufpreis. ❑



Mit vollen Details und hoher Auflösung ist *Ark* durchaus schick und protzt mit einigen aufwendigen Effekten. Die Anforderungen an die GPU sind jedoch extrem hoch.

ARK – FRAMETIMES

1.920 × 1.080, Ultra-Preset – „Extinction“

Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

GTX 1060/3G, FHD
GTX 1060/6G, FHD

1.920 × 1.080, Ultra-Preset – „Extinction“

Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

RX 570/4G, FHD
RX 570/8G, FHD

1.920 × 1.080, Ultra-Preset – „Extinction“

Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

RX 590, FHD
GTX 1660, FHD

2.560 × 1.440, Ultra-Preset – „Extinction“

Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

RX 590, WQHD
GTX 1660, WQHD

2.560 × 1.440, Ultra-Preset – „Extinction“

Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

Radeon VII, WQHD
RTX 2080, WQHD

3.840 × 2.160, Ultra-Preset – „Extinction“

Frametime in ms (0–70) / Zeit in Sekunden (0–20)

RTX 2080 Ti, UHD
Titan RTX, UHD

System: Intel Core i7-8700K @ 4,8 GHz, 2 × 8 Gigabyte G.Skill DDR4-3400; Geforce 419.35 WHQL „rp“, Radeon Software 19.3.2, Windows 10 x64 (1809) **Bemerkungen: Frametimes, weniger und glatter ist besser!**

STARK UNTERSCHIEDLICHE SPEICHERANSPRÜCHE BEI DEN DLCS

Ark: Survival Evolved **ist mit Blick auf die Performance ein interessantes Spiel. Darunter zählen auch die teils sehr unterschiedlich performenden DLCs, welche auch den Grafikspeicher unterschiedlich stark belasten. Faustformel: Je neuer und größer die Karte, desto mehr Grafikspeicher ist empfehlenswert.**



„The Island“ (ca. 3,5 Gigabyte)

„Scorched Earth“ (ca. 4,5 Gigabyte)

„Aberration“ (ca. 6 Gigabyte)

„Extinction“ (ca. 8 Gigabyte)



Im nächsten Heft

Test

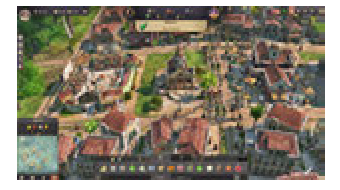
Rage 2



Wir begeben uns für euch in die postapokalyptische Zukunft und klären, ob Bethesdas Shooter seinen Vorgänger übertrumpft.

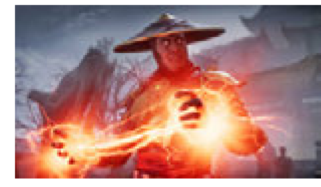
Test

Anno 1800 | Zum Redaktionsschluss trudelte die Testversion ein – alle Infos nächste Ausgabe.



Test

Mortal Kombat 11 | Finish him! Gleiches gilt auch für den Test, der zeitig fertig werden dürfte.



Vorschau

Total War: Three Kingdoms | Für einen Test kommt die China-Strategie wohl zu spät.



Test

A Plague Tale: Innocence | Ratten, so viele Ratten. Ob die Nager Spaß mitbringen, klären wir.



PC Games 06/19 erscheint am 29. Mai!

Vorab-Infos ab 25. Mai auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN



Fernost-Strategie: Mit ihrem Stealth-Taktikspiel in bester *Desperados*-Tradition landeten die Münchener von Mimimi Productions Ende 2016 einen echten Überraschungs-Hit.

*Alle Themen ohne Gewähr



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch, Christian Müller

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe Alexandros Bikoulis, Giordano Braun, Alexander Grassmé, Wolfgang Fischer, Marvin Fuhrmann, Johannes Gehrling, André Linken, Maik Koch, Luca Narayan, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Sönke Siemens
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Sonja Falk
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Activision

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak

Digital Director Simon Fistrich
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales & Publishing), Uwe Hönig

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 32 vom 01.01.2019.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland; ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

HARDWARE Seite 126

Streamen mit **RTX-Grafikkarten**



Wie nutzt ihr die verbesserte Hardware-Beschleunigung von Nvidias neuer GPU-Architektur effektiv für eure Streams? Und sind die neuen RTX-Karten wirklich das Nonplusultra für Live-Spieleübertragungen? Außerdem: Wir vergleichen die Leistung von AMDs Video Coding Engine.

REPORT Seite 116

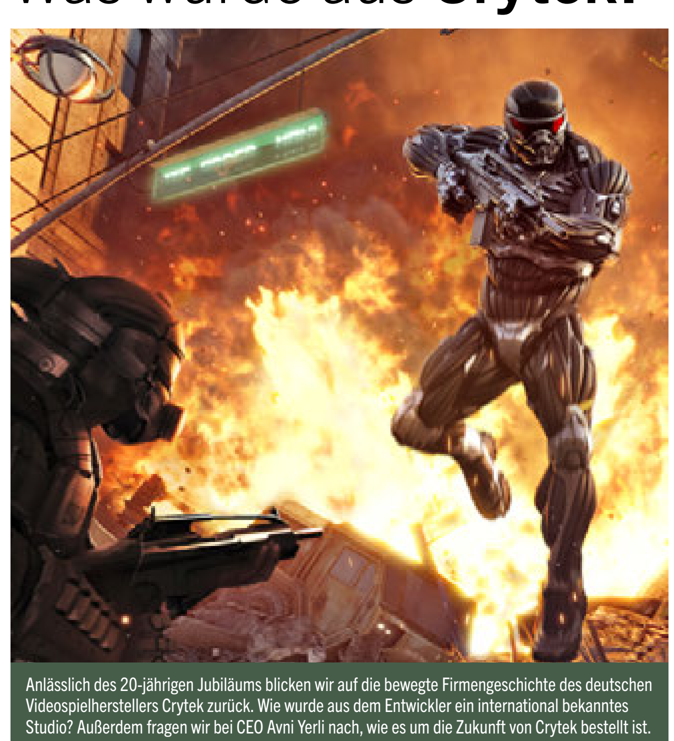
40 Jahre **Intellivision**



Mattels 16-Bit-Konsole wird 2019 40 Jahre alt. Zu diesem Anlass widmen wir der Retro-Konsole sechs Seiten Report und gehen den Fragen auf den Grund, wie das Gerät den Videospiel-Crash der 80er-Jahre überleben konnte und wieso der Hersteller zu Strafzahlungen verdonnert wurde.

REPORT Seite 122

Was wurde aus **Crytek?**



Anlässlich des 20-jährigen Jubiläums blicken wir auf die bewegte Firmengeschichte des deutschen Videospielherstellers Crytek zurück. Wie wurde aus dem Entwickler ein international bekanntes Studio? Außerdem fragen wir bei CEO Avni Yerli nach, wie es um die Zukunft von Crytek bestellt ist.

(Quelle: Wikipedia / Evan Amos (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Intellivision-Console-Set.png)

40 Jahre Intellivision

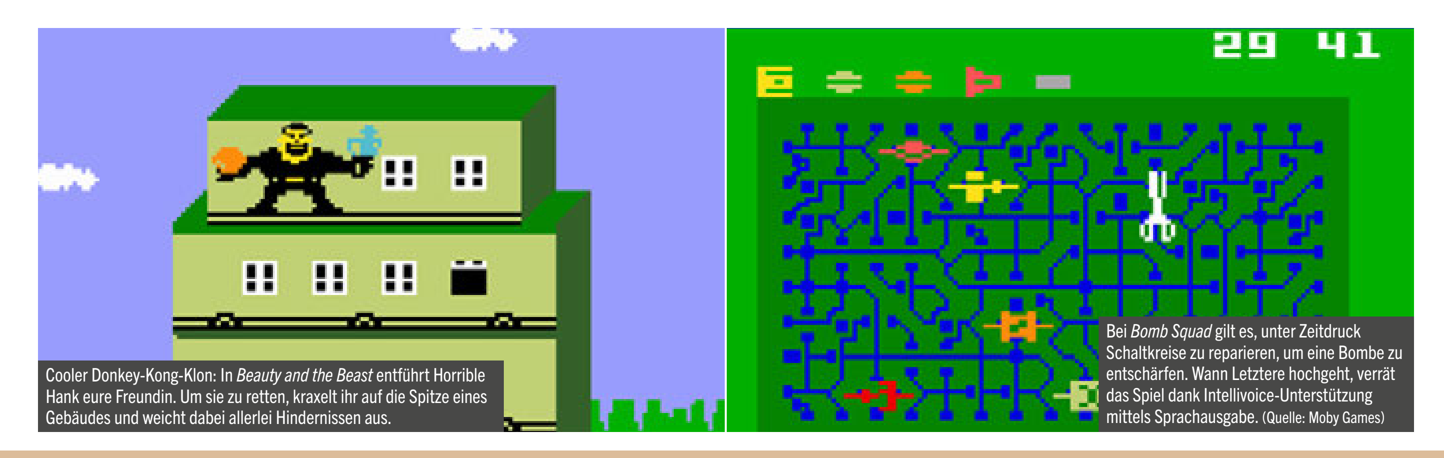
Rückblick auf die 16-Bit-Kultkonsole von Mattel

2019 feiert die erste 16-Bit-Konsole der Welt ihr 40-jähriges Jubiläum. Doch was genau macht das Intellivision so besonders? Und wie konnte es den Videospiel-Crash der 1980er-Jahre überleben? Eine Spurensuche.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Die bewegte Geschichte des Intellivision beginnt im Jahr 1977. Beflügelt vom Erfolg seines ersten eigenen Handheld-Spiels *Auto Race* und angestachelt vom langsam aufkeimenden Hype um Videospielsysteme wie das Atari VCS, beschließt Spielzeuggigant Mattel, eine eigene TV-gebundene, modulbasierte Spielekonsole auf den Weg zu bringen. Im Vergleich zur Konkurrenz soll sie eine deutlich bessere Grafik und ein komplexeres Gameplay bieten.

Um diese hochgesteckten Ziele in die Tat umzusetzen, wird schon bald hart verhandelt: Zunächst mit Chiphersteller National Semiconductor aus dem kalifornischen Santa Clara, wenig später zudem mit General Instrument aus Horsham im US-Bundesstaat Pennsylvania. Denn beide Unternehmen haben leistungsstarke 16-Bit-Hardware im Programm. Erstaunlich ist, dass, obwohl Mattel lange Zeit die Lösung von National bevorzugt, der Auftrag am Ende doch an General Instrument geht. Vermutlich, weil sie ihr Chipset basierend auf Mattels Wünschen nochmals überarbeiten und un-



Cooler Donkey-Kong-Klon: In *Beauty and the Beast* entführt Horrible Hank eure Freundin. Um sie zu retten, kraxelt ihr auf die Spitze eines Gebäudes und weicht dabei allerlei Hindernissen aus.

Bei *Bomb Squad* gilt es, unter Zeitdruck Schaltkreise zu reparieren, um eine Bombe zu entschärfen. Wann Letztere hochgeht, verrät das Spiel dank Intellivoice-Unterstützung mittels Sprachausgabe. (Quelle: Moby Games)

term Strich drei Dollar billiger anbieten als National.

Kaum ist die Chipsetfrage geklärt, geht es dann auch schon ans Eingemachte. Während David Chandler und seine Kollegen bei Mattel Electronics in Hawthorne das Konsolen- und Controller-Design feintunen, kümmert sich ein von David Rolfe angeführtes Team bei APh Technological Consulting in Pasadena um das „Exec“ genannte Betriebssystem sowie die Planung erster Starttitel. Bizarr, aber stellvertretend für den Pioniergeist der damaligen Zeit: Viele diese Spiele werden nicht etwa bei namhaften Entwicklern in Auftrag gegeben, sondern bei Studenten des California Institute of Technology alias Caltech.

MARKTFORSCHUNG IN FRESNO

Am 3. Dezember 1979 ist es schließlich soweit: Zusammen mit 10.000 Glückskeksen (!) karrt Mattel die erste Ladung fertiggestellter Intellivision-Konsolen per Lastwagen in die kalifornische Großstadt Fresno und wirbt dort in einem Kaufhaus namens Gottschalks um das Vertrauen erster Testkunden. Ergebnis: Obgleich das Software-Lineup lediglich aus dem Kartenspiel *Las Vegas Poker & Blackjack*, dem Brettspiel *Backgammon*, dem Lernspiel *Math Fun* sowie der ausschließlich zu zweit spielbaren Panzer-Sause *Armor Battle* besteht, gehen die Bestände weg wie warme Semmeln.

Doch was genau macht die Konsole nun eigentlich so interessant? Allen voran natürlich die Hardware selbst. Denn im Vergleich zum 8-Bit-Erzrivalen Atari VCS bietet das Intellivision nicht nur einen moderneren Prozessor mit 16-Bit-Architektur und mehr als elfmal so viel Arbeitsspeicher (insgesamt 1.456 Byte), sondern auch einen deutlich besseren Soundchip mit der Fähigkeit, Ton auf drei völlig unterschiedlichen Kanälen auszugeben.



Das am 1. November 2014 erschienene Intellivision Flashback vereint 60 Spiele in einem Gerät, darunter die sechs damals nie veröffentlichten Titel *Blow Out*, *Brickout*, *Deep Pockets*, *Hard Hat*, *Space Cadet* und *Takeover*. (Quelle: Intellivision Production)

Das Intellivision 10 sieht aus wie ein Gamepad, lässt sich direkt mit einem Bildschirm verbinden und emuliert zehn populäre Intellivision-Spiele mithilfe eines NES-Chips. In den USA wurde es zum Millionen-Seller. (Quelle: Intellivision Productions)

Das Design des Amico richtet sich vor allem an Familien. Als Vorbild diente unter anderem Nintendos Hit-Konsole Wii, die ebenfalls in Weiß erschien. (Quelle: http://intellivisionentertainment.com)

Die Bluetooth-Controller des Amico verfügen über einen 3,5-Zoll-Touchscreen, Vibrationsmotoren, Bewegungssensoren, vier Aktionstasten, ein LED-beleuchtete Navigationsscheibe sowie Lautsprecher und Mikrofon. (Quelle: http://intellivisionentertainment.com/)

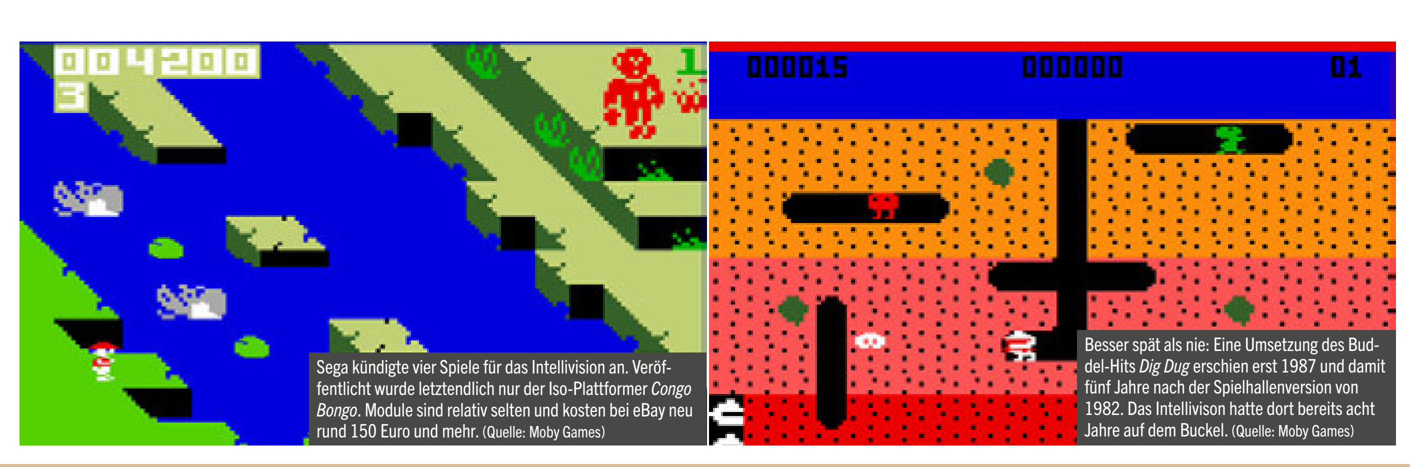
Dazu gesellt sich ein völlig neuartiger Controller, der dem System für Multiplayer-Zwecke jeweils in doppelter Ausführung beiliegt. Der Clou hier ist das Digitalsteuerkreuz des Controllers, das die Form einer Scheibe hat und Bewegungen in 16 verschiedene Richtungen erkennt. Andere Joysticks schaffen damals nur acht! Zweites Alleinstellungsmerkmal ist ein 12-Tasten-Keypad oberhalb der Scheibe. Im Normalzustand zeigt es lediglich die Tasten „0“ bis „9“ sowie „Clear“ und „Enter“ an. Schiebt man jedoch die jedem Spiel beiliegende Plastikschablone (im Englischen „Overlay“ genannt) darüber, erkennt man sofort, welche Taste welcher Aktion zugewiesen wurde. Ziemlich clever!

Wie so oft bei neuer Hardware zeigen sich allerdings auch beim Intellivision Einschränkungen. Der Grafikchip zum Beispiel kann lediglich acht Sprites gleichzeitig darstellen – es sein denn, man setzt spezielle Programmiertricks ein. Ebenfalls nicht optimal ist die Abfrage der numerischen Tasten: Die nämlich werden nur dann präzise erkannt, wenn man nebenbei nicht die Control Disc oder die an den Seiten platzierten Aktionstasten verwendet.

Early Adopter stören solche Wehwehchen allerdings wenig – im Gegenteil. Sie greifen zum Einführungspreis von 299 Dollar fleißig zu und freuen sich über das beiliegende *Las Vegas Poker & Blackjack* sowie das solide Aufgebot an Starttiteln, darunter jede Menge lizenzierte Sporttitel wie *NBA Basketball*, *NFL Football* und *Major League Baseball*. Besser noch: Bereits im ersten Jahr geht die gesamte erste Produktionsmenge von 175.000 Einheiten über die Ladentheke.

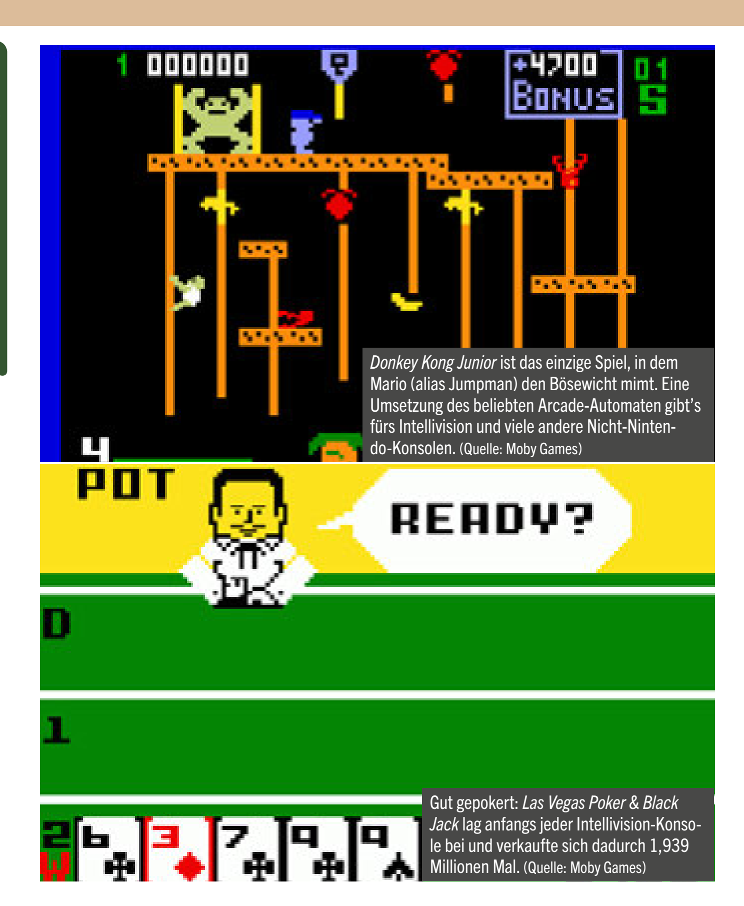
MIT VERGLEICHENDER TV-WERBUNG ZUM ERFOLG

Um die Verkäufe weiter anzukurbeln und die Überlegenheit des Systems im Vergleich zum Atari VCS herauszuarbeiten, setzt Mattel in der Startphase auf eine ziemlich aggressive Marketingkampagne mit dem US-Starjournalisten George Plimpton als Galionsfigur. In einem knapp 30-sekündigen TV-Spot aus dem Jahr 1981 etwa vergleicht Plimpton das grafisch sehr aufwendig gestaltete *Major League Base-*



Sega kündigte vier Spiele für das Intellivision an. Veröffentlicht wurde letztendlich nur der Iso-Plattformer *Congo Bongo*. Module sind relativ selten und kosten bei eBay neu rund 150 Euro und mehr. (Quelle: Moby Games)

Besser spät als nie: Eine Umsetzung des Buddel-Hits *Dig Dug* erschien erst 1987 und damit fünf Jahre nach der Spielhallenversion von 1982. Das Intellivison hatte dort bereits acht Jahre auf dem Buckel. (Quelle: Moby Games)



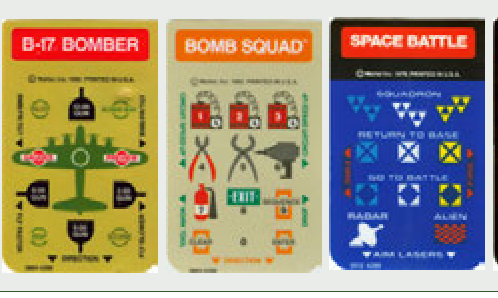
Donkey Kong Junior ist das einzige Spiel, in dem Mario (alias Jumpman) den Bösewicht mimt. Eine Umsetzung des beliebten Arcade-Automaten gibt's fürs Intellivision und viele andere Nicht-Nintendo-Konsolen. (Quelle: Moby Games)

Gut gepokert: *Las Vegas Poker & Black Jack* lag anfangs jeder Intellivision-Konsole bei und verkaufte sich dadurch 1,939 Millionen Mal. (Quelle: Moby Games)

PLASTIKSCHABLONEN ZUM VERLIEBEN

Eine Besonderheit der Intellivision-Controller sind die Plastik-Overlays für das numerische Keypad.

Jedem Spiel lagen zwei solcher Overlays bei – eines pro Controller. Nach dem Auspacken schob man sie einfach in den dafür vorgesehenen Gamepad-Schacht und schon wusste man genau, welche Taste welchen Zweck erfüllt. An sich eine verdammt coole Idee, die jedoch im Verlauf der Lebenszeit immer weiter verwässert wurde. Beim Intellivision II zum Beispiel waren die numerischen Tasten des Controllers nicht mehr einzeln nach oben gewölbt. Der Druckpunkt fehlte, was eine präzise Nutzung spürbar erschwerte. Beim INTV System III hingegen sahen die Overlays deutlich langweiliger aus, da man sich aus Kostengründen dafür entschied, minderwertigere Materialien zu verwenden. Oder nehmen wir die Retro-Konsole Intellivision Flashback von 2014: Obwohl die Hardware 60 vorinstallierte Spiele bietet, liegen nur zehn Schablonen bei. Immerhin: Wer die restlichen 50 wünscht, kann sie für knapp 20 Euro bei www.intellivisionlives.com nachkaufen.



ball von Mattel mit dem optisch deutlich simpleren *Atari Home Run Baseball*. Nachdem beide Titel jeweils zweimal zu sehen sind, kommt er zur Schlussfolgerung: „Wenn Sie dachten, das Spiel von Intellivision sah besser aus, dann liegen Sie absolut richtig."

Aber auch in Print-Anzeigen setzt Mattel bewusst auf vergleichende Werbung, ein Stilmittel, das in den USA Tradition hat und gerne genutzt wird. Der Lohn dieser und anderer Bemühungen: Bis zum Ende des Jahres 1981 vermeldet das Unternehmen Rekordverkäufe von 850.000 Intellivision.

Eine weitere, verkaufsfördernde Vermarktungsstrategie ist das sogenannte Rebranding. Dabei gestattet es Mattel anderen Firmen, die Konsole unter neuem Namen und mit leicht verändertem Look in ihr Sortiment aufzunehmen. Die US-Warenhauskette Sears zum Beispiel verkauft das Intellivision schon bald als „Super Video Arcade". Praktische Neuerung: Die kabelgebundenen Controller ruhen bei diesem Modell in der Mitte des Geräts und lassen sich erstmals mittels Steckverbindung vom Gehäuse trennen, was nicht nur Reparaturen spürbar vereinfacht.

Elektronikhändler Radio Shack bleibt beim Originaldesign, tauscht die goldenen, horizontal verlaufenden Platten allerdings gegen solche mit hölzerner Musterung und nennt das Ganze zur Markteinführung „Tandyvision One".

Viel Aufmerksamkeit generiert zudem der innovative, aber recht teure PlayCable Adapter. Die Idee hier: Wer den Adapter mietet, über einen Kabelanschluss verfügt und den PlayCable-Kanal abonniert, darf monatlich aus einem bestimmten Spielesortiment wählen und es dann übers Kabelnetz auf sein Intellivision herunterladen. Streng genommen gibt es Downloadspiele also schon seit fast 40 Jahren!

KONKURRENZ, WOHIN DAS AUGE BLICKT

Zeitsprung ins Jahr 1982. Mattel Electronics kann mittlerweile über 100 Mitarbeiter sowie mehr als zwei Millionen verkaufte Intellivision-Konsolen vorweisen. Imposante Zahlen, die erstmals auch Publisher wie Activision und Imagic dazu bewegen, Spiele für das Intellivision zu veröffentlichen. *Pitfall!*, *Stampede*, *Microsurgeon*, *Demon Attack*, *Beauty and the Beast* – das Portfolio an hochkarätigen Produktionen wächst. Gleichzeitig erhöht Mattel das Werbebudget auf 20 Millionen Dollar und bringt im Juni das Intellivoice Sprachausgabemodul an den Start (siehe Kasten).

Doch auch die Konkurrenz schläft nicht: Während Atari den US-Launch des Atari 5200 für November 1982 vorbereitet, prescht das ColecoVision mit ähnlich potenter Hardware, besserer Auflösung und jeder Menge cooler Arcade-Umsetzungen auf den Markt. Mit anderen Worten: Mattel bekommt zunehmenden Wettbewerbsdruck zu spüren – und muss handeln.

Was folgt, ist das Intellivision II, das im Frühjahr 1983 Marktreife erlangt. Entgegen der Ziffer „2" im Namen handelt es sich hierbei jedoch nicht um ein Nachfolgemodell mit mehr Rechenpower und neuen Funktionen, sondern vielmehr um eine Art Neuauflage des bestehenden Intellivision-Modells. Will heißen: Aus dem eher klobi-



Das Intellivision II (1983) war kein klassischer Nachfolger, sondern vielmehr eine kostengünstigere, kompaktere und preisweiter herzustellende Neuauflage des bestehenden Systems. (Quelle: Wikipedia / Evan Amos (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Intellivision-Console-Set.jpg))



Das Intellivoice-Erweiterungsmodul erschien 1982 und wandelte Programmcode mit einem Synthesizer in Sprachausgabe um. Allerdings wurde es lediglich von fünf Spielen unterstützt. (Quelle: Wikipdia / Evan Amos (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Intellivision-Console-Set.jpg))



Nachdem Mattel das Intellivision fallen ließ, kaufte Intellivision Inc. (später INTV Corporation) die Restbestände sowie die Markenrechte. 1985 erschien die Hardware im neuen Look. Das Gerät selbst nannte man clever INTV System III. (Quelle: Wikipedia / Evan Amos (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Intellivision-Console-Set.jpg))

Der Controller des Intellivision bot zahlreiche Innovationen, unter anderem das kreisförmige D-Pad mit 16 möglichen Bewegungsrichtungen sowie das 12-Tasten-Keypad samt Schacht für auswechselbare Schablonen. (Quelle: Wikipedia / Evan Amos (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Intellivision-Console-Set.jpg))

Der Super Video Arcade wurde exklusiv für die Supermarktkette Sears hergestellt. Abgesehen von der rundum veränderten Optik handelt es sich jedoch um ein klassisches Intellivision. (Quelle: Wikipedia / Evan Amos (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Intellivision-Console-Set.jpg))

gen, einst braun-beige-goldenen Kasten wird ein wesentlich preiswerter herzustellendes, deutlich kompakteres Gerät, bei dem die Farbe Weiß klar den Ton angibt. Teil der Upgrade-Maßnahme sind ferner längere, abnehmbare Controller-Kabel, ein nun externes Netzteil sowie ein Wechsel des beiliegenden Spiels hin zur Arcade-Umsetzung *BurgerTime*. Ebenfalls interessant: Bedingt durch die Ergänzung eines Video-Inputs am Modulschacht, unterstützt das Intellivision II nun ab Werk ein brandneues Zubehör namens System Changer. Wie der Name schon vermuten lässt, spielt die Konsole damit Atari-2600-Module ab – volle Controller-Kompatibilität inklusive.

DAS KEYBOARD-DEBAKEL

Keine Frage, der Eifer mit dem Mattel das Intellivision Anfang der 1980er-Jahre vermarktet, ist beeindruckend. Nichtsdestotrotz tritt die Firma hier und dort auch in tiefe Fettnäpfchen. So geschehen im Rekordjahr 1981. Stein des Anstoßes ist die unter anderem in Fernsehspots vollmundig beworbene „Keyboard Component". Das Add-on ist wie eine Art Ansteckunterbau für die Konsole designt und soll das Intellivision dank 8-Bit-Zusatz-CPU, zusätzlichem RAM-Speicher, Tastatur, Datasetten-Laufwerk, Mikrofoneingang, Druckeranschluss sowie zwei Erweiterungs-Slots in einen vollwertigen Heimcomputer transformieren. Ein Gerät – so zumindest suggeriert es die Werbung –, mit dessen Hilfe die Familie dann unter anderem ihre Finanzen planen, Fremdsprachen lernen und sogar Fitnessübungen vor dem Bildschirm durchführen kann.

Das Problem bei der Sache: Die Entwicklung des häufig auch „Blue Whale" oder „Intelliputer" genannten Zubehörs verschlingt deutlich mehr Zeit, als geplant. Um Kosten zu sparen, sehen sich Mattels Ingenieure zudem immer wieder gezwungen, Anpassungen vorzunehmen. Doch vergeblich. Als die finale „Keyboard Component" im Herbst 1981 endlich das Licht der Welt erblickt, kostet der Spaß stolze 600 Dollar. Für damalige Verhältnisse ein ziemlicher Batzen Geld. Erschwerend kommt hinzu, dass die Hardware vorerst nur in New Orleans und Seattle verkauft wird.

Der Unmut der Kunden fällt entsprechend groß aus und ruft schon bald die Federal Trade Commission (kurz: FTC) auf den Plan. Ja, sogar Star-Comedian Jay Leno greift die Thematik auf und zieht sie auf der Mattel-Weihnachtsparty durch den Kakao. Konsequenz für Mattel: Mitte 1982 sieht man sich mit einer offiziellen Untersuchung wegen Betrugs und irreführender Werbung konfrontiert. Um den Spielzeugriesen unter Druck zu setzen, das Zubehör endlich auch landesweit und günstiger anzubieten, verhängt die FTC zudem ein Bußgeld von 10.000 Dollar. Täglich, wohlgemerkt!

Mattel will das selbstverständlich nicht hinnehmen und legt die Heimcomputer-Erweiterung noch im August 1982 auf Eis. Betroffene Kunden, die ihr Gerät zurückgeben, erhalten eine vollständige Erstattung der Kaufbeträge. Wer die Hardware dagegen behalten möchte, muss eine Verzichtserklärung für Garantieansprüche unterschreiben und erhält im Gegenzug einen Entschädigungsgutschein für Mattel-Produkte im Wert von 1.000 Dollar. Auch nicht schlecht!

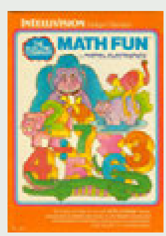
Um die fortlaufenden Strafgebühren schnellstmöglich zu unterbinden, gibt Mattel außerdem die Entwicklung eines deutlich günstigeren Heimcomputer-Add-ons in Auftrag. Gemeint ist das Entertainment Computer System (ECS), welches im Frühjahr 1983 für erschwingliche 150 Dollar erscheint und optisch perfekt zum Intellivision II passt. In Sachen Technik bringt das ECS 2 KB mehr Speicher, drei zusätzliche Sound-Kanäle, zwei weitere Controller-Ports und Kompatibilität mit gängigen Druckern und Tape-Recordern. Nicht zu vergessen eine abnehmbare Tastatur, ein Netzteil sowie eine vereinfachte Version der Programmierumgebung Basic.

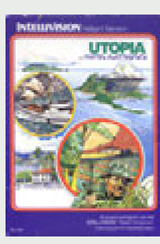
ABSTURZ UND WIEDERGEBURT

Wer sich bereits ausführlicher mit der Geschichte der Spieleindustrie auseinandergesetzt hat, weiß Bescheid: Im Jahr 1983 steuert die Branche auf einen großen Crash zu. Die Gründe hierfür sind vielfältig und reichen von immer besseren und günstigeren Heimcomputern (Stichwort C64) bis hin zu einer ganzen Flut an minderwertig produzierten Spielen, die niemanden interessieren.

DER NETWORK-GEDANKE

Das Intellivision wurde in erster Linie als Familienkonsole vermarktet.

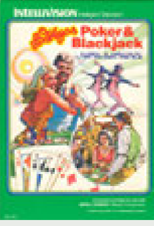


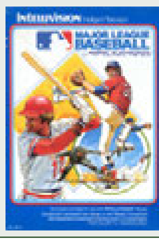




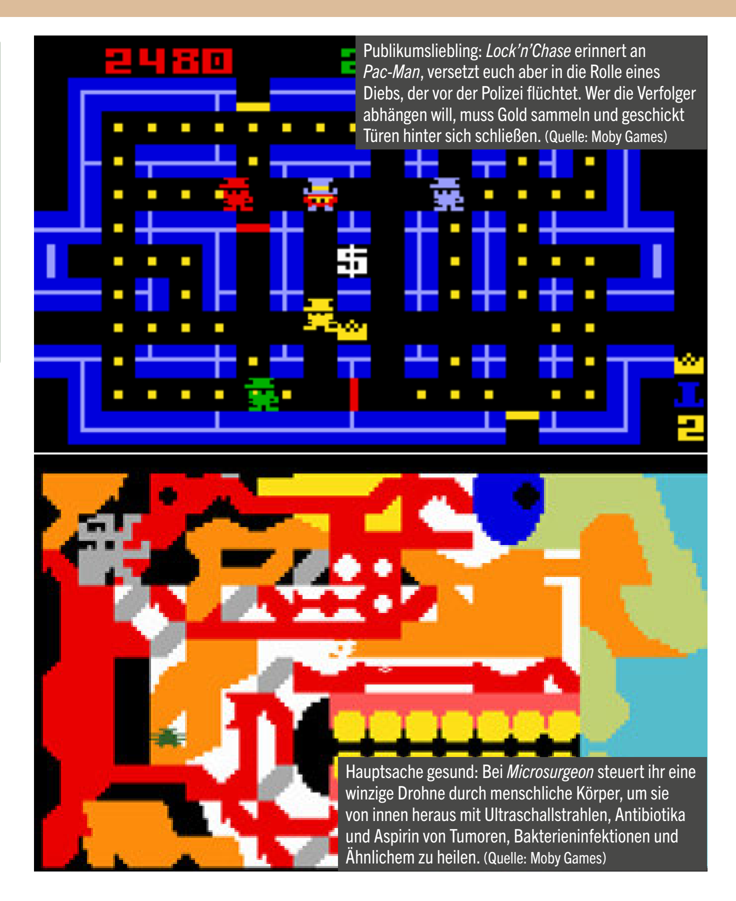
Wohl wissend, dass diese Zielgruppe oft auch aus Non-Gamern und Casual-Spielern bestand, entschied sich Mattel in der Anfangsphase dazu, alle Spiele sogenannten „Networks" zuzuordnen und die Verpackungen mit einer Farbcodierung zu versehen. Sportspielschachteln zum Beispiel waren aus genau diesem Grund vorrangig hellblau umrandet und im Laden selbst auf große Distanz als solche zu erkennen. Ergänzend dazu definierte Mattel Networks für die Genres Action (rot), Space Action (dunkelblau), Strategie (lila), Gesellschaftsspiele (grün), Lernspiele (orange), Arcade-Umsetzungen (weinrot) sowie Intellivision-Spiele (beige). Erst Ende 1982 verwarf Mattel das Networkkonzept und gestattete Spieleverpackungen ohne Farbcodierung.










Publikumsliebling: *Lock'n'Chase* erinnert an *Pac-Man*, versetzt euch aber in die Rolle eines Diebs, der vor der Polizei flüchtet. Wer die Verfolger abhängen will, muss Gold sammeln und geschickt Türen hinter sich schließen. (Quelle: Moby Games)

Hauptsache gesund: Bei *Microsurgeon* steuert ihr eine winzige Drohne durch menschliche Körper, um sie von innen heraus mit Ultraschallstrahlen, Antibiotika und Aspirin von Tumoren, Bakterieninfektionen und Ähnlichem zu heilen. (Quelle: Moby Games)

MOMENT MAL, DAS SPRICHT JA!

Sprachausgabe in Computer- und Videospielen ist heutzutage gang und gäbe. Sei es nun in *Red Dead Redemption 2*, *Assassin's Creed: Odyssey*, *Metro Exodus* oder *Apex Legends* – überall wird geplaudert, was das Zeug hält. In den frühen 1980ern jedoch war Sprachausgabe nicht zuletzt aufgrund des arg begrenzten Speicherplatzes und wenig ausgereifter Soundchips so gut wie nicht präsent. Umso mehr staunte die Branche, als Mattel 1982 das sogenannte Intellivoice für knapp 100 Dollar veröffentlichte und in kompatiblen Spielen (immerhin fünf!) plötzlich gesprochen wurde. Bei *B-17 Bomber* etwa meldet sich der Co-Pilot mit Phrasen wie „Fighters Six O'Clock" oder „Bombs away!" zu Wort. Dass die Sätze oft abgehackt und verwaschen klingen, hat übrigens mit der Tatsache zu tun, dass vorab aufgezeichnete Sprachdaten in der niedrigst möglichen Sampling-Rate aufgenommen werden mussten, um den Modulspeicher nicht zu sprengen. Ebenfalls wissenswert: Obwohl eine mit dem Intellivision II kompatible Neuauflage des Zubehörs bereits im Katalog des Herstellers auftauchte, handelt es sich hierbei lediglich um eine Holzattrappe, zu der es nie einen funktionsfähigen Prototyp gab.



Im Falle von Mattel kommt es bereits am 4. August 1983 zum Kollaps. Sämtliche Hardware-Entwicklungen, unter anderem die der Intellivision III, werden gestoppt und 660 Mitarbeiter auf die Straße gesetzt. Gleichzeitig stürzt der Preis der Konsole auf 69 Dollar ab, sprich auf Ramschniveau. Doch auch das hilft nichts. Am 4. Februar 1984 trennt sich Mattel von der Marke Intellivision und verkauft die Rechte für 20 Millionen Dollar an Terry Valeski – seines Zeichens ehemaliger Senior-Vizepräsident für Marketing und Verkauf bei Mattel Electronics.

Fans jubeln, denn Valeski glaubt an ein Überleben der Konsole und beginnt sofort damit, Hardware-Restbestände sowie bisher unveröffentlichte Spiele weiterzuverkaufen. Besser noch: Kaum sind die Lager geräumt, gründet er die INTV Corporation und beauftragt ehemalige Mattel-Programmierer damit, neue Intellivision-Spiele zu schreiben. Und dabei bleibt es nicht, denn mit dem 60 Dollar teuren INTV System III erscheint 1985 eine weitere Neuauflage der Hardware.

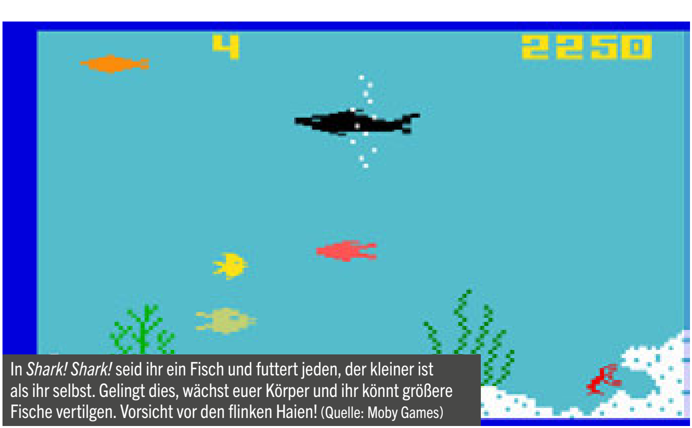
Kurz gesagt: Das Intellivision lebt – und hofiert seine geschrumpfte, aber loyale Fangemeinde mit Spielen wie *Super Pro Football* (1986), *Commando* (1987), *Dig Dug* (1987), *Body Slam Wrestling* (1988) und *Stadium Mud Buggies* (1989), das 1991 sogar unter dem Namen *Monster Truck Rally* für das NES erscheint. Beachtlich, denn mit dieser Guerilla-Mentalität überlebt die INTV Corporation bis ins Jahr 1990 und veröffentlicht in diesem Zeitraum 21 komplett neue Intellivision-Spiele. Danach geht es dann aber nur noch um die Vermarktung von Restbeständen, die Händler wie Telegames Inc. und Radio Shack übernehmen.

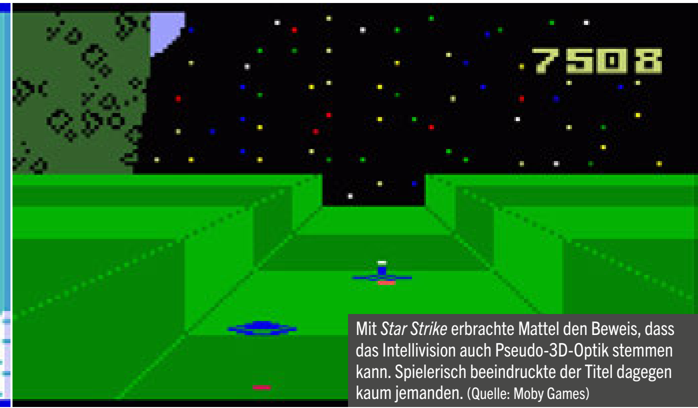
DER CHARME VON DAMALS WILL EINFACH NICHT VERBLASSEN

Zugegeben, nach dem Ende der INTV Corporation wird es einige Jahre ziemlich ruhig um das Intellivision. Doch der Schein trügt, denn im Juni 1995 taucht eine Webseite der Blue Sky Rangers auf, ehemalige Intellivision-Programmierer, die sich schon damals einen Namen gemacht hatten und nun die Geschichte des Systems im Internet zusammenfassen. Anfangs, um das Interesse der Community an der Thematik auszuloten. Weil das ungebrochen scheint, gründen sie 1997 Intellivision Production, erwerben sämtliche Lizenzrechte und stellen kostenlose PC- und Mac-Versionen beliebter Intellivision-Games zum kostenlosen Download bereit – Emulator inklusive. Das Paket hört auf den Namen Intellivision for PC Volume 1 und schlägt ein wie eine Bombe. Spätestens jetzt ist klar: Auch lange nach dem Verschwinden der Hardware lechzen die Fans nach mehr.

Folglich knüpft Intellivision Productions genau dort an und bringt weitere Spielesammlungen, unter anderem für aufstrebende Systeme wie Sonys erste Playstation-Konsole. Verrückt ist, dass man im Jahr 2003 einige der beliebtesten Intellivision-Spiele sogar als sogenanntes Direct-to-TV-Gamepad kaufen kann, das ohne Umwege mit dem Fernseher verbunden wird. Das kostengünstige All-in-One-System geht weg wie geschnitten Brot und bringt es – alle Folgemodelle mitgezählt – am Ende auf vier Millionen verkaufte Einheiten. Einfach irre! Speziell, wenn man bedenkt, dass zwischen 1980 und 1983 „nur" drei Millionen Intellivision verkauft wurden.

Aber auch die sogenannten *Intellivision Lives!*-Spielesammlungen


In *Shark! Shark!* seid ihr ein Fisch und futtert jeden, der kleiner ist als ihr selbst. Gelingt dies, wächst euer Körper und ihr könnt größere Fische vertilgen. Vorsicht vor den flinken Haien! (Quelle: Moby Games)


Mit *Star Strike* erbrachte Mattel den Beweis, dass das Intellivision auch Pseudo-3D-Optik stemmen kann. Spielerisch beeindruckte der Titel dagegen kaum jemanden. (Quelle: Moby Games)



Utopia (1981) von Don Daglow gilt noch heute als einer der Urväter des Aufbau-Simulations- und Städtebau-Genres. Nicht umsonst ist es Teil der Ausstellung „The Art of Video Games“ des Smithsonian American Art Museum in Washington.

für Xbox, PS2, GameCube, Xbox 360, Nintendo DS, iOS und diverse andere Systeme erfreuen sich über die Jahre hinweg großer Beliebtheit. Gleiches gilt für das Intellivision Flashback, eine Retro-Konsole im Look und Feel der Original-Hardware. Genial: Zwei Controller-Neuauflagen liegen bei, die genau wie das Original mit Schablonen bestückt werden dürfen.

TOTGESAGTE LEBEN LÄNGER

Was bringt nun die Zukunft in Sachen Intellivision? Erstaunlich viel sogar, denn erst letztes Jahr kündigte der Branchenveteran Tommy Tallarico nicht nur die Gründung einer neuen Firma namens Intellivision Entertainment an, sondern auch eine Art Intellivision der nächsten Generation.

Die Hardware selbst hört auf den Namen Intellivision Amico, soll am 10. Oktober 2020 erscheinen und eine neue Ära des Family-Gamings einläuten. Oder um es mit den Worten von Tallarico zu formulieren: „Die meisten Videospiele, die derzeit für Heimkonsolen erschaffen werden, werden in erster Linie für Hardcore-Gamer entworfen. Wir jedoch sehen eine Welt, in der jeder Interesse daran hat, zuhause und mit Freunden zu spielen. Das allerdings ist zurzeit nicht möglich, zumal Non-Gamer vor meist unüberwindbaren Einstiegshürden stehen. Die Controller sind zu komplex, das Gameplay ist zu schwierig, die Hardware zu teuer, die Lernkurve zu hoch und der Spaßfaktor zu unausgegoren für Einsteiger. Daher ist es unser Ziel, eine Konsole zu erschaffen, mit der sowohl Gamer als auch Non-Gamer Spaß haben und an der beide Gruppen gemeinsam spielen können.“

Klingt ziemlich hochgegriffen? Auf den ersten Blick schon. Schaut man allerdings genauer hin und hört dem hoch motivierten Tallarico längere Zeit zu, keimt Hoffnung auf, dass das waghalsige Unterfangen durchaus Früchte tragen könnte. Ein Grund hierfür ist die zumindest auf dem Papier recht vielversprechende Hardware. Statt nämlich – wie so oft in der Branche – neuesten 3D-Trends hinterherzuhecheln, setzt der Intellivision Amico in erster Linie auf einen hochmodernen 2D-Prozessor.

Der wiederum soll zum Release mindestens 20 Spielen Beine machen, darunter systemexklusive Remakes damaliger Hits, aber auch kompletten Neuentwicklungen. Der Vertrieb der Software soll vorrangig über den Intellivision Online Store erfolgen. Dank eines SD-Karten-Slots auf der Rückseite wären für Sammler aber auch physische Muster denkbar.

Geht's nach Tallarico, bietet der Amico zudem Ranglisten, Trophäen, Online-Multiplayer-Funktionalität und einen kompletten Verzicht auf Mikrotransaktionen sowie In-App-Käufe. Auch Gewaltspiele wird es auf dem Amico keine geben, geplant sind lediglich Titel, die in den USA ein „E for Everyone“ oder eine „E10+“ Einstufung vorweisen können. Eltern müssten also zu keiner Zeit befürchten, dass ihr Nachwuchs mit solchen Inhalten in Berührung kommt.

Besonders neugierig macht gleichwohl das Controller-Konzept. Zum einen, weil jedem Gerät ab Werk zwei Eingabegeräte beiliegen und sich insgesamt bis zu acht Controller mit dem System verbinden dürfen. Zünftigen Multiplayer-Partien steht also nichts im Wege. Keinen Controller zur Hand? Auch daran dachten die Entwickler und versprechen eine kostenlose App, die alle Funktionen des Pads emuliert auf dem Display eines Smartphones darstellt.

Stichwort Display: Um das Schablonenkonzept von damals auf den nächsten Level zu hieven, verfügt jeder Controller über einen farbigen, 3,5 Zoll großen Touchscreen. Dazu gesellen sich vier Aktionstasten mit eingebautem Force Feedback, eine Drehscheibe, Beschleunigungs- und Lagesensoren, ein Lautsprecher, ein Mikrofon sowie die im Smartphone-Sektor beliebte Qi-Drahtlos-Ladefunktion. Wir meinen, dass das Ding ordentlich Charme hat und zum anvisierten Preis von 149 bis 179 Dollar durchaus Wellen schlagen und ähnlich unterschiedliche Zielgruppen mobilisieren könnte wie damals die Nintendo Wii.

Neugierig geworden? Dann stattet unbedingt mal www.intellivisionentertainment.com einen Besuch ab und schaut euch den knapp vierminütigen Ankündigungstrailer an. ❑

WUSSTET IHR SCHON, DASS… ?



Tommy Tallarico ist seit über 30 Jahren in der Gamesbranche unterwegs und die treibende Kraft hinter dem für den 10.10.2020 geplanten Intellivision Amico. (Quelle: www.tallarico.com)

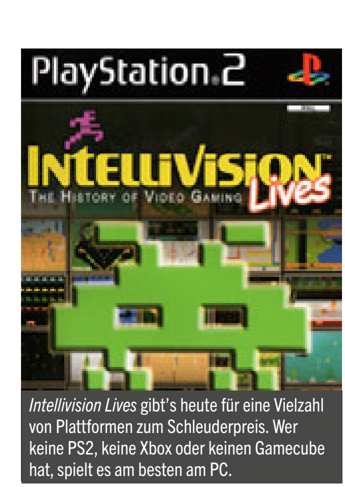
➜ Tommy Tallarico an mehr als 300 Videospielen mitwirkte und gleich mehrfach im Guinness-Buch der Rekorde auftaucht? Seine Show „Video Games Live“ etwa hält den Rekord für das meistbesuchte Videospielkonzert der Welt. Zur Vorstellung 2015 in Peking kamen damals 752.000 Besucher.

➜ Mattel beim Intellivision II klammheimlich das ROM des Betriebssystems tauschte, um Third-Party-Software einen Riegel vorzuschieben? Wie es das Schicksal so wollte, ging der Schuss jedoch nach hinten los und führte dazu, dass sich das hauseigene Lernspiel *Electric Company Word Fun* nicht mehr abspielen ließ. Findige Programmierer hatten die Funktionsweise der Sperre schnell durchleuchtet und waren schon bald in der Lage, sie zu umgehen.

➜ Mattels Hardware-Abteilung bereits im Jahr 1981 mit der Konzeption einer Next-Gen-Konsole namens Decade begann? Das System sollte über einen 32-Bit Prozessor verfügen und von einem dedizierten 16-Bit-Grafikprozessor unterstützt werden. Design-Dokumente sprechen zudem von Dual-Display-Unterstützung, bis zu 4.096 Farben, Kantenglättung und deutlich besserem Sprite-Scaling.

➜ Mattel im Jahr 2006 mit dem HyperScan eine neue Konsole veröffentlichte? Das Gerät wurde für Jungs im Teeangeralter entworfen, hatte einen RFID-Reader und implementierte Sammelkartenmechaniken in alle fünf dafür veröffentlichten Spiele. Klingt witzig, war aber ein Riesenflop.

➜ der Weltraum-Shooter *Astrosmash* eine Programmroutine enthielt, die den Schwierigkeitsgrad basierend auf dem Erfolg des Spielers dynamisch regelte? Selbst Neulinge erzielten so beeindruckende Highscores und setzten sich deutlich länger mit einem Titel auseinander als üblich.



Intellivision Lives gibt's heute für eine Vielzahl von Plattformen zum Schleuderpreis. Wer keine PS2, keine Xbox oder keinen Gamecube hat, spielt es am besten am PC.



Zwei frühere Designer des Systems gründeten 1995 www.intellivisionlives.com. Im Web-Shop findet man heute nebst Merchandise auch das Flashback-Gerät für zehn Dollar – allerdings ohne Controller und Overlays. (Quelle: www.intellivisionlives.com)

Im Jahre 2004 galt die Grafikqualität von *Far Cry* als herausragend.

20 Jahre Crytek:

Vom Zero zum Hero – und zurück? Was wurde eigentlich aus Crytek?

1999 wurde Crytek in Coburg gegründet und seither hat das Unternehmen der Yerli-Brüder einen famosen Aufstieg, aber auch einen rapiden Abstieg erlebt. Wir blicken zurück auf 20 bewegte Jahre.

Von: Andreas Szedlak

40.000 Einwohner, historische Veste, Fachhochschule für angewandte Wissenschaften – ebenso wie das oberfränkische Coburg sind auch die Brüder Cevat, Avni und Faruk Yerli international noch völlig unbekannt, als sie im Jahre 1999 in dem Städtchen offiziell das Games-Studio Crytek gründen, nachdem sie bereits 1997 mit der gemeinsamen Spieleentwicklung begonnen hatten.

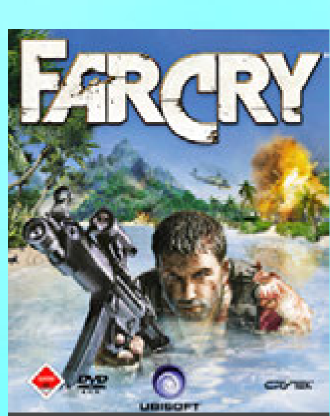
VOM C64 ZU CRYTEK

Cevat Yerli ist der jüngste Sprössling der türkischstämmigen Familie und als Einziges der fünf Geschwister in Deutschland geboren. Mit 10 Jahren bekommt Cevat seinen ersten Computer, einen Commodore 64, einige Jahre später folgt ein Amiga. Die Leidenschaft für Spiele verbindet Cevat mit seinen Brüdern Faruk und Avni. Die drei sammeln früh Erfahrung in der Entwicklung eigener Spiele und entscheiden sich schließlich dazu, ein Studio zu gründen: Crytek.

Noch während des Studiums (Cevat und Faruk studieren BWL, Avni Bauingenieurwesen) präsentieren die Yerlis im Jahre 2000 auf der European Computer Trade Show (ECTS) in London eine erste Technik-Demo am Stand von Nvidia. Diese sorgt durch eine beeindruckende Grafikqualität für Aufsehen. In den folgenden Jahren stellt Crytek weitere Demos vor, die unter dem Arbeitstitel „X-Isle“ veröffentlicht werden. Dadurch macht sich das Coburger Unternehmen mehr und mehr einen Namen in der Branche. 2002 gibt Crytek bekannt, an der Entwicklung einer Game-Engine zu arbeiten: CryEngine.

WELTRUHM DURCH FAR CRY

Im Jahre 2004 steigt der Bekanntheitsgrad von Crytek sprunghaft an, nachdem mit *Far Cry* das erste Spiel des jungen Unternehmens für PC-Systeme veröffentlicht wird. Der Ego-Shooter beeindruckt mit einer brillanten Grafik. Besonders die realistische Wasserdarstellung sowie die enorme Weitsicht und eine wunderschöne Vegetation setzen Maßstäbe. Auch die überragende Gegner-KI kann die Spielerschaft überzeugen, die 2,6 Millionen Exemplare von *Far Cry* erwirbt, was in der Branche als großer Erfolg gewertet wird. Fortan gilt die CryEngine in der Branche als einer der fortschrittlichsten Spielemotoren.



Far Cry erschien 2004 in einer leicht zensierten deutschen Fassung für den PC. Gegner-KI und Grafik setzten Maßstäbe.

Mit der Demo „X-Isle“ sorgte Crytek zum ersten Mal für Aufmerksamkeit.

Crytek setzt von Beginn an auf ein sehr internationales Team, nicht zuletzt, da es Anfang der 2000er in Deutschland gar nicht die erforderliche Anzahl an herausragenden Entwickler-Talenten gibt, die das Coburger Unternehmen benötigte. So stammen zahlreiche Crytek-Mitarbeiter aus anderen europäischen Ländern, etwa aus Russland, aber auch aus den USA werden Experten rekrutiert.

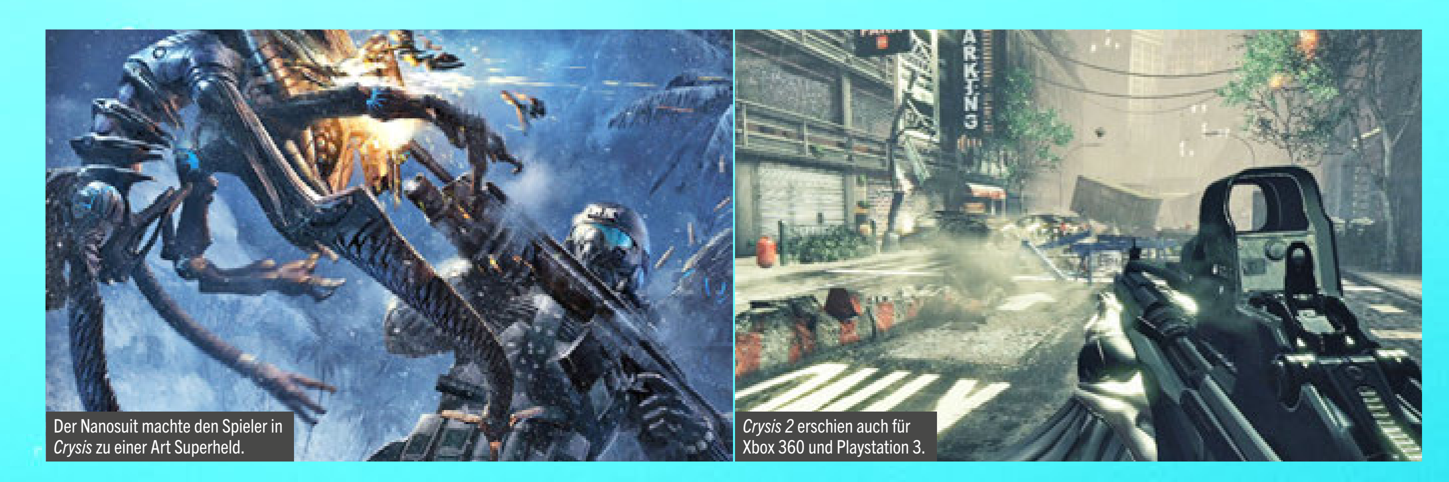
CEO Cevat Yerli repräsentiert Crytek auf vielen Bühnen dieser Welt, tritt als Redner auf und promotet die CryEngine, während Avni und Faruk weitere Geschäftsbereiche wie Personal und Finanzen verantworten. Für Fotoshootings stehen die Brüder häufiger mal gemeinsam vor der Kamera, ansonsten halten sich Faruk und Avni in der Außendarstellung zumeist im Hintergrund.

VON UBISOFT ZU EA

Publisher für *Far Cry* ist das französische Unternehmen Ubisoft. Obwohl Crytek wie auch Ubisoft gut an *Far Cry* verdienen, hält die Partnerschaft nicht lange und man trennt sich. Die Markenrechte an *Far Cry* besitzt Ubisoft. Crytek arbeitet fortan gemeinsam mit dem neuen Partner Electronic Arts an einer frischen Ego-Shooter-Marke: *Crysis*.

Crysis basiert auf der CryEngine 2. Um die Personalkapazitäten erhöhen zu können, zieht Crytek im Jahr 2006 von Coburg nach Frankfurt und eröffnet im selben Jahr ein Studio in Kiew. 2007 setzt Crytek seinen Wachstumskurs fort und beschließt die Eröffnung eines weiteren Studios in Budapest.

Dank des Kontraktes mit Electronic Arts, der die Veröffentlichung von insgesamt drei *Crysis*-Teilen



Der Nanosuit machte den Spieler in *Crysis* zu einer Art Superheld.

Crysis 2 erschien auch für Xbox 360 und Playstation 3.

vorsieht, kann Crytek die Kosten von 15 Millionen Euro decken, welche die Entwicklung der CryEngine2 verschlingt.

Crysis ist das bislang teuerste Computerspiel, das in Deutschland produziert wurde. Mit einem Metascore von 91 ist es auch einer der am höchsten bewerteten Titel. Zur Zeit des *Crysis*-Releases beschäftigt Crytek 130 Mitarbeiter aus 27 Ländern. Das Magazin Neon reiht die Yerli-Brüder in die Riege der 100 wichtigsten jungen Deutschen ein.

STETIGER WACHSTUMSKURS

Crytek expandiert auch in den Folgejahren, übernimmt 2008 den in Sofia ansässigen Entwickler Black Sea Studios (*Knights of Honor*). Außerdem eröffnet das Unternehmen ein Studio in Seoul und kauft den insolventen britischen Entwickler Free Radical Design (*Haze*, *Timesplitters*).Im September 2008 veröffentlicht das Frankfurter Unternehmen den von Crytek Budapest entwickelten Serienableger *Crysis: Warhead*. Ursprünglich sollte das Spiel ein Add-on für *Crysis* werden. Crytek und EA entscheiden sich jedoch, den Shooter, dessen Handlung parallel zu der des Hauptspiels verläuft, als eigenständiges Spiel zu vertreiben.

Anfang 2011 – gut drei Jahre nach dem ersten *Crysis* – erscheint *Crysis 2*, das von der CryEngine 3 angetrieben wird. Als Cryteks erste Multiplattform-Entwicklung kommt der Shooter auch für PS3 und Xbox 360. Mit einem Metascore von 86 erhält *Crysis 2* etwas schlechtere Kritiken als der Serienerstling. Inzwischen beschäftigt Crytek über 600 Mitarbeiter, rund die Hälfte davon arbeitet im Frankfurter Headquarter.

SCHWERE VORWÜRFE

Im Herbst 2011 beginnt das Bild des Vorzeigeunternehmens etwas zu bröckeln, nachdem sich Crytek heftiger Kritik in den Medien ausgesetzt sieht. In einem anonymen Blogeintrag werden schwere Vorwürfe gegen die Arbeitsbedingungen bei dem Frankfurter Unternehmen erhoben: es herrsche schlechte Stimmung und Mitarbeiter müssten jederzeit damit rechnen, am nächsten Tag entlassen zu werden, so heißt es.

Da diese Hire-and-Fire-Mentaliät gegen deutsches Arbeitsrecht verstoße, müssten viele Mitarbeiter vor das Arbeitsgericht ziehen, um zu ihrem Recht zu kommen. Als Beleg hierfür nannte der anonyme Blogger 16 Positionen innerhalb Cryteks, deren Inhaber unrechtmäßig vor die Tür gesetzt wurden oder aufgrund des Drucks von sich aus gegangen wären.

Avni Yerli reagiert auf diese Hire-and-Fire-Vorwürfe und bezeichnet sie als „irreführend“. Crytek schätze und würdige seine Mitarbeiter sehr und das werde sich niemals ändern, fährt der Geschäftsführer fort und ergänzt: „Das gilt für alle, vom Praktikant bis zum Direktor, jeder ist wichtig!“ Es sei das erste Mal, dass ein Mitarbeiter dem Unternehmen schaden wolle. Natürlich habe es auch bei Crytek Entlassungen und Kündigungen gegeben, doch die seien alle im Rahmen des Arbeitsrechts abgewickelt worden, fügte Yerli hinzu. Von den 16 genannten Fällen habe es nur zwei gegeben, in denen man sich tatsächlich mit Ex-Mitarbeitern vor dem Arbeitsgericht getroffen habe. In beiden Fällen seien die Urteile zugunsten Cryteks ausgefallen.



Crytek-CEO Avni Yerli stand uns Rede und Antwort. Das vollständige Interview lest ihr auf www.pcgames.de.

ABSCHLUSS DER CRYSIS-TRILOGIE

Im April 2012 heimst Crytek für *Crysis 2* den Deutschen Computerspielpreis für das beste deutsche Spiel ein. Die Fachjury begründet die Wahl damit, dass „erstmalig Entwickler aus Deutschland technologisch, qualitativ und ökonomisch weltweit Publikum sowie Fachwelt überzeugt und begeistert“ haben.

Crysis 3 erscheint Anfang 2013, ebenfalls für PC, PS3 und Xbox 360. Während die Einzelspieler-Kampagne in Frankfurt entwickelt wurde, stammt der Mehrspieler-Part von Crytek UK. Audiovisuell kann auch dieser Crytek-Titel überzeugen. Die vorhersehbare und relativ kurze Handlung kommt allerdings nicht so gut an, unter anderem deshalb liegt der Metascore mit 76 nicht auf der Höhe der Vorgänger.

Mit *Warface* kommt im Oktober 2013 das erste Free2Play-Spiel von Crytek. Entwickelt wurde der Ego-Shooter von Crytek Kiew in Zusammenarbeit mit Crytek Seoul. Auch *Warface* enttäuscht mit einem Metascore von 62. Bemängelt wurde vor allem die geringe Eigenständigkeit des Titels und der Mangel an Innovationen.

2013 betritt Crytek neues Terrain und veröffentlicht zum Launch der Xbox One den Exklusivtitel *Ryse: Son of Rome*, dessen Handlung in der Zeit von Kaiser Nero angesiedelt ist. Der top inszenierte Titel ist grafisch herausragend, spielerisch aber sehr limitiert. Auch die kurze Spielzeit wird bemängelt. Mit einem Metascore von 60 setzt *Ryse: Son of Rome* den Wertungs-Abwärtstrend fort, was sich folglich auch negativ auf die Verkaufszahlen auswirkt.

FINANZIELLE SCHIEFLAGE

Mitte 2014 sieht sich Crytek erstmals mit Pressemeldungen zu finanziellen Problemen konfrontiert. Gehälter sollen nicht rechtzeitig ausbezahlt worden sein, Mitarbeiter würden sich bei anderen Unternehmen bewerben, um der drohenden Insolvenz von Crytek zuvorzukommen. Neben den sinkenden Verkaufszahlen der letzten Spiele-Releases wurde auch das schwächelnde Lizenzgeschäft mit der CryEngine dafür verantwortlich gemacht.

Finanzchef Avni Yerli nimmt zu den Berichten Stellung und verkündet, dass man die Situation des Unternehmens durch mehrere Finanzierungen kurzfristig verbessern konnte. Wenige Wochen später wird bekannt, dass Crytek die Markenrechte am Ego-Shooter *Homefront* samt des in Nottingham ansässigen Entwicklerstudios an Koch Media verkauft habe. Crytek UK werde *Homefront: The Revolution* künftig

CRYTEK VERKLAGT STAR-CITIZEN-ENTWICKLER

Crytek hatte Ende 2017 die Entwickler von *Star Citizen* und *Squadron 42* verklagt. Vorwurf: Cloud Imperium Games hätte den Vertrag gebrochen.

Zur Klage kam es, nachdem Crytek der Ansicht war, der Wechsel von Cloud Imperium Games zur Lumberyard-Engine von Amazon – die auf der CryEngine basiert – sei durch den Nutzungsvertrag verboten. Auch der Einzelspieler-Part *Squadron 42* hätte laut Crytek nicht mit der Lumberyard-Engine entwickelt werden dürfen. CIG hatte die Klage als grundlos bezeichnet und beantragt, sie abzuweisen. Im August 2018 erzielten die *Star Citizen*-Entwickler einen Teilerfolg, weil die verpflichtende Nutzung der CryEngine sowie der Anspruch auf Schadensersatz durch einen Richter aus der Klage entfernt wurden. Allerdings wurden zu diesem Zeitpunkt die Vorwürfe des Vertragsbruches sowie der Verstöße gegen das Urheberrecht noch immer aufrechterhalten, die ebenfalls zu Schadenersatz und Strafzahlungen hätten führen können. Crytek hatte die Klage daraufhin entsprechend angepasst. Doch Ende 2018 kam das Gericht zu dem Schluss, dass CIG weder eine eigene Engine für *Star Citizen* entwickelt oder beworben habe, sondern einfach nur zu einer anderen Engine gewechselt sei. Ein Verbot, eine Lizenz von einem anderen Unternehmen zu erwerben, sei im Vertrag nicht zu finden. Das Recht, die CryEngine zu nutzen, stelle keine Pflicht dazu dar. Stattdessen verbiete der Vertrag CIG nur, für eine konkurrierende Engine zu werben.



Squadron 42 wird auf Amazons Lumberyard-Engine entwickelt. Für den Einzelspieler-Part von *Star Citizen* wurden zahlreiche bekannte Schauspieler verpflichtet, unter anderem Liam Cunningham *(Game of Thrones)*.

Ryse: Son of Rome war brillant inszeniert, das Gameplay schwächelte jedoch.

unter dem Dach von Koch Media weiterentwickeln, heißt es weiter. Außerdem habe man das Studio in Austin verkleinert und zu einem Vertriebsbüro umfunktioniert. Die Entwicklung des Online-Shooters *Hunt* wurde in die Firmenzentrale nach Frankfurt verlagert.

Die finanziellen Probleme sind dadurch jedoch nicht gelöst, weshalb Cytek Anfang 2015 einen millionenschweren Lizenz-Deal mit Amazon schließt. Der Handelsriese erwirbt dadurch das Recht, die CryEngine weiterzuentwickeln und unter eigenem Namen zu lizenzieren. Nachem *Star Citizen*-Entwickler Cloud Imperium Games von der CryEngine zu Amazons Lumberyard wechselt, verklagt Crytek CI Games. Die Aussichten auf Erfolg der Klage sind nach zwei gescheiterten Anläufen vor Gericht jedoch gering – mehr dazu im Kasten.

Cryteks eingeleiteter Konsolidierungsprozess mündet Ende Dezember 2016 in die Schließung der Crytek-Studios in Sofia, Budapest, Seoul und Shanghai. Aus dem Studio in Istanbul wird ein kleines Vertriebsbüro.

Crytek versucht nun auf dem Virtual-Reality-Markt Fuß zu fassen und veröffentlicht im April 2016 das Kletterspiel *The Climb* für Oculus VR sowie im November 2016 das Dinosaurier-Abenteuer *Robinson: The Journey* für Playstation VR. Beiden Spielen ist jedoch kein größerer Erfolg beschieden, weshalb es bislang auch bei diesen beiden VR-Entwicklungen seitens Crytek geblieben ist.

CEO VERLÄSST DAS SCHIFF

Im Februar 2018 tritt Cevat Yerli nach rund 19 Jahren als Geschäftsführer von Crytek zurück. Als Hauptanteilseigner steht Cevat Yerli dem Unternehmen jedoch weiterhin beratend zur Seite. Crytek wird seither von Avni und Faruk Yerli geleitet, sie sind gleichberechtigte CEOs.

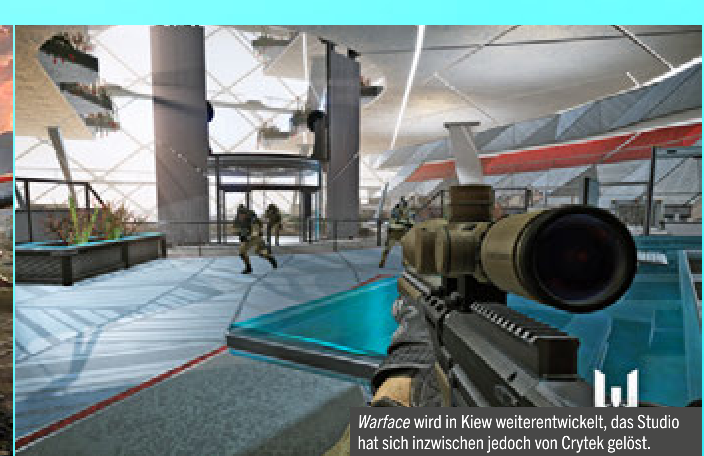
Neben dem Istanbuler Büro und dem Crytek-Hauptquartier in Frankfurt bleibt schließlich nur noch das Entwicklerstudio in Kiew übrig, das sich jedoch im Februar 2019 von Crytek trennt und sich selbstständig macht, um das Spiel *Warface* alleine weiterzuentwickeln. Derzeit arbeitet Crytek an *Hunt: Showdown*, das sich aktuell noch im Early-Access-Stadium befindet.

GESUNDGESCHRUMPFT?

Im Interview mit PC Games blickt Geschäftsführer Avni Yerli trotz der schwierigen Phase sehr optimistisch auf die nächsten Jahre und spricht von einem inzwischen wieder gesunden Unternehmen, das „eine gute Basis für die Zukunft“ aufgebaut habe. Man besitze neben *Hunt: Showdown* mit *Crysis* und *Ryse* starke Marken: „Ich kann mir gut vorstellen, dass wir hier in der Zukunft noch einiges machen und einiges an Spielspaß vermitteln werden.“ Das komplette Interview mit Crytek-CEO Avni Yerli lest ihr auf www.pcgames.de. ❑



Crysis 3 war qualitativ merklich schwächer als die Vorgänger und verkaufte sich letztlich auch enttäuschend.



Warface wird in Kiew weiterentwickelt, das Studio hat sich inzwischen jedoch von Crytek gelöst.



Voll auf **RTX gestreamt**

Nvidias neueste GPU-Architektur stellt nicht nur Lichtstrahlen physikalisch korrekt dar, auch Streamer profitieren von einer verbesserten Hardwarebeschleunigung. **Von:** A. Bikoulis

Das Streamen von Videospielen erfreut sich immer noch einer ungebrochenen Beliebtheit und Begeisterung, sodass beispielsweise im Jahr 2018 insgesamt 560 Milliarden (!) Minuten an Live-Übertragungen auf Twitch konsumiert wurden – das sind ganze 58 Prozent mehr als noch ein Jahr zuvor. Aber es wird nicht nur immer mehr geschaut, sondern es gibt auch immer mehr Streamer: Im Jahr 2017 sind noch zwei Millionen Streamer jeden Monat auf Sendung gegangen, 2018 waren es bereits 3,4 Millionen und eine Abschwächung des Trends ist in keinster Weise auszumachen, vielmehr wird ein Rekord nach dem anderen gebrochen. Mit der Einführung der RTX-Karten von Nvidia hat der Chiphersteller in Zusammenarbeit mit OBS (Open Broadcaster Software), der branchenführenden Streaming-Software, den eigenen NVENC-Codec überarbeitet. Dadurch soll die Grafikkarte nun verbesserte Ergebnisse erzielen können, wie die software-basierte Enkodierung über x264, die Ressourcen des Prozessors verwendet. Kann Nvidias Turing-Mikroarchitektur bei Streamern ein qualitativ besseres Bild beim Zuschauer abliefern und gleichzeitig mehr Fps im Spiel erzielen?

STREAMING 101

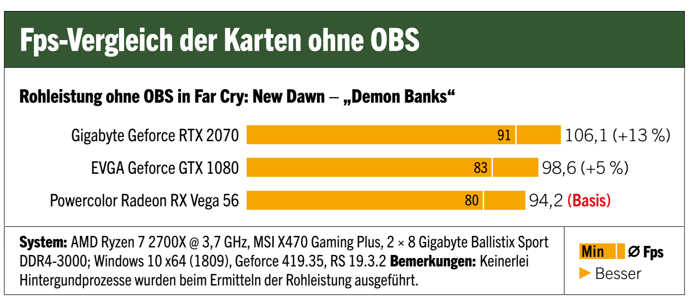
Bevor wir uns ausführlich dem Live-Streaming widmen, gibt es noch einen kleinen Exkurs zur Bitrate sowie den grundlegenden Einstellungen, die für das Live-Streaming jeglicher Inhalte wichtig sind. Neben der Qualität eurer Internetanbindung, bei der vor allem der Upload die entscheidende Kenngröße ist, sind die Bildauflösung, die Framerate und die Bildgenauigkeit wichtige Parameter. Die gängigsten Auflösungen eines Streams sind entweder 720p oder 1080p. UHD, 4K oder 1440p verbrauchen zu viel Bandbreite und werden beispielsweise von Twitch gar nicht unterstützt. Bei Youtube sieht das schon anders aus, dort empfiehlt man aber für einen UHD-Stream mit 60 Fps 20 bis 51 Mbit/s – zu viel für die meisten Internetanschlüsse im Digitalisierungsdunkelland Deutschland. Als Orientierung: Verwendet für 720p/30 Fps ungefähr 3.000 kbit/s und für 1080p/30 Fps circa 5.000 kbit/s. Möchtet ihr mit einer höheren Framerate senden, benötigt ihr nicht die doppelte Bandbreite, sondern ungefähr ein Mbit/s mehr an Datendurchsatz.

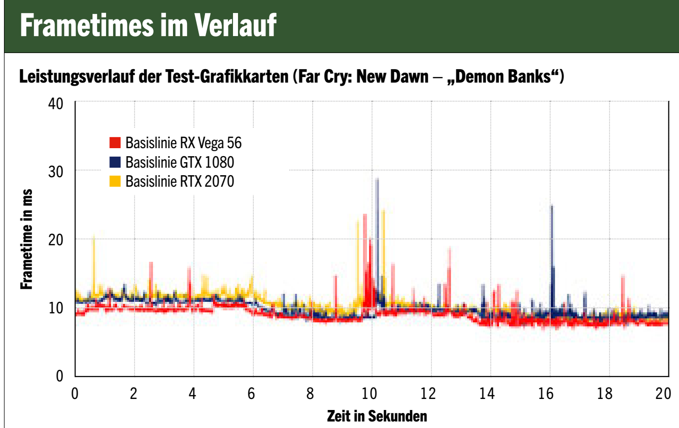
Je nachdem welchen Prozessor ihr verwendet und welche Kernzahl dieser aufweisen kann, könnt ihr eure CPU mit einer niedrigeren Auflösung und der Framerate entlasten. Solltet ihr also Probleme mit dem Stream haben, spielt etwas mit diesen Parametern herum, es müssen beispielsweise nicht immer genau 720p oder 1080p sein – Werte dazwischen wie etwa 900p könnten ein guter Kompromiss für euch sein. Beachtet aber auch, dass die Qualität des Streams maßgeblich vom eigentlichen übertragenden Content, also dem Spiel, abhängig ist. Dynamische Inhalte wie bei einem (Ego-)Shooter erzeugen deutlich mehr Bildinformation als ein statisches Bild aus einem Karten- oder Strategiespiel. Die Bildgenauigkeit, die in Bits per Pixel (BpP) angegeben wird und in der Tabelle auf der rechten Seite zu finden ist, sollte also allgemein bei Streams mit schnellen Bewegungen mindestens 0,1 BpP betragen, bei weniger aufwendigen Inhalten reicht in der Regel ein Wert von 0,06 BpP.

RTX-OPTIMIZED

OBS erlaubt das De- und Enkodieren des Streams entweder über den softwarebasierten x264-Codec, der dann Ressourcen vom Prozessor benötigt oder hardwarebeschleunigt über die Grafikkarte. Sowohl Nvidias als auch AMDs GPUs haben integrierte Schaltkreise, die dediziert Video-Streams mit Codecs wie H.264 oder HEVC wandeln können und so Last von der CPU beim Streamen nehmen. Bei Nvidia nennt sich das Unterfangen dann NVENC, AMD bleibt da recht







System: AMD Ryzen 7 2700X @ 3,7 GHz, MSI X470 Gaming Plus, 2 × 8 Gigabyte Ballistix Sport DDR4-3000; Windows 10 x64 (1809), Geforce 419.35, RS 19.3.2 **Bemerkungen:** Alle Karten sind in einem ähnlichem Leistungsspektrum zu verorten. Im Hintergund lief nur Fraps zum Ermitteln der Ausgangssituation.

simpel und spricht einfach von einer Video Coding Engine. Wie bereits erwähnt, kollaborierten für die aktuelle Version der Open Broadcaster Software Nvidia und das OBS-Team, um die Hardwarebeschleunigung mittels hauseigenem NVENC Encoder für die neuen RTX-Karten zu optimieren. Verglichen mit dem x264-Codec lieferte die Hardwarebeschleunigung mittels NVENC oft schlechtere Ergebnisse ab, auch wenn so dann Prozessor-Ressourcen eingespart und für das eigentliche Spiel genutzt werden können. Laut Nvidia ist man durch die Optimierung von OBS und einer RTX-Karte nun in der Lage, die Streaming-Qualität zu erreichen, die sonst nur mit einem dedizierten Streaming-Rechner möglich wäre. Um Vergleiche abgeben zu können, wurde eine Geforce GTX 1080, eine Geforce RTX 2070 und eine Radeon Vega 56 herangezogen. All diese Karten weisen eine ähnliche Performance ohne Live-Streaming in dem Shooter *Far Cry: New Dawn* auf (Rohleistung) und geben im Schnitt 94,2 bis 106,1 Fps aus (maximale Diskrepanz liegt hier bei 13 Prozent).

Für ein Vorher-Nachher-Vergleich wurden die Streams nicht nur mit x264 und NVENC, respektive dem AMD-Analogon, in unterschiedlichen Bitraten gestreamt, sondern auch unterschiedliche Versionen von OBS herangezogen: Einmal in der aktuellsten Version mit RTX-spezifischen Verbesserungen (23.0.2) und zusätzlich noch ohne Turing-Optimierungen (22.0.2), sodass Performance-Verbesserungen ausgemacht werden können. Gestreamt wurde in den Abstufungen 3.500, 4.500 und 6.000 kbit/s über die Plattform Twitch.tv.

OHNE RTX, KEIN GEWINN

Die von OBS und Nvidia optimierte Version der Open Broadcast-Software zeigt tatsächlich nur mit dem Verwenden von RTX-Karten eine Verbesserung der Frametimes. Mit einer Geforce GTX 1080 hält sich beispielsweise der Gewinn an zusätzlichen Fps in Grenzen, hier sind lediglich drei Prozent drin. Die Hardwarebeschleunigung bei einer AMD-Karte, die offensichtlicherweise nicht mit NVENC läuft, sondern eigene RISC-Schaltkreise verbaut hat, kann immerhin noch einen Gewinn von sieben Prozent verbuchen. Solltet ihr jedoch über eine RTX-Karte wie die Geforce RTX 2070 verfügen, erzielt die Hardwarebeschleunigung über die GPU 15 Prozent mehr Frames pro Sekunde als noch in der Vorgängerversion und kommt damit der Rohleistung unglaublich nahe. Ihr benötigt jedoch nicht nur die neue Mikroarchitektur, sondern auch spezielle RTX-Cores. Bei einer Geforce GTX 1660 haben wir deshalb auch nur eine Verbesserung von vier Prozent registrieren können (nicht in den Diagrammen abgebildet) – ähnlich wie bei einer Pascal-Karte. Jedoch ist auffallend, dass mit NVENC in der neuen Version bei der Geforce GTX 1080 es zu deutlich mehr Rucklern kommt, als noch in der älteren Version – zu sehen an den Frametime-Spikes.

Dagegen ist die Prozessorauslastung bei einer Geforce RTX 2070 nahezu unverändert im Durchschnitt bei 30 Prozent, wenn der Hardwarebeschleuniger mit NVENC verwendet wird.

Bitrate ist nicht gleich Bitrate

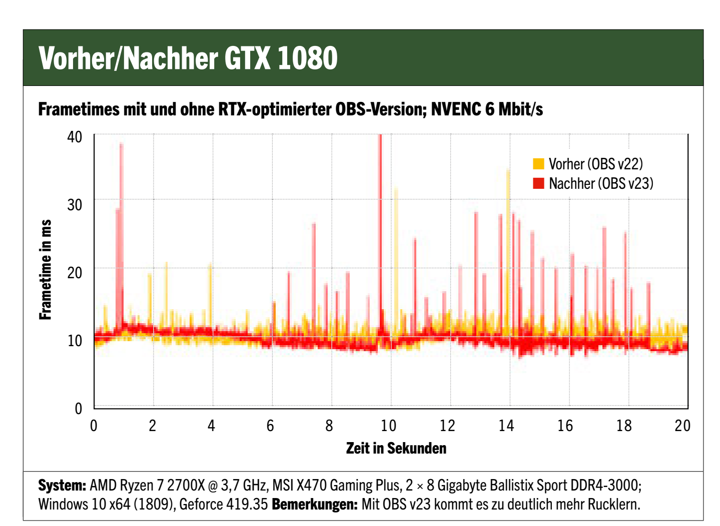
Mit dieser Formel und den Empfehlungen von Youtube sowie Twitch habt ihr bereits drei Anhaltspunkte zur Ermittlung eurer optimalen Bitrate. Dynamische Inhalte benötigen mehr Bits per Pixel als statischer Content. Als Orientierung solltet ihr für beispielsweise Shooter einen Wert von 0,1 BpP nutzen, bei Strategiespielen reicht auch ein Wert von 0,06 BpP.

$$\text{Bitrate} = \frac{\text{Pixelhöhe (h)} \times \text{Pixelweite (w)} \times \text{BpP} \times \text{Framerate}}{1.000}$$

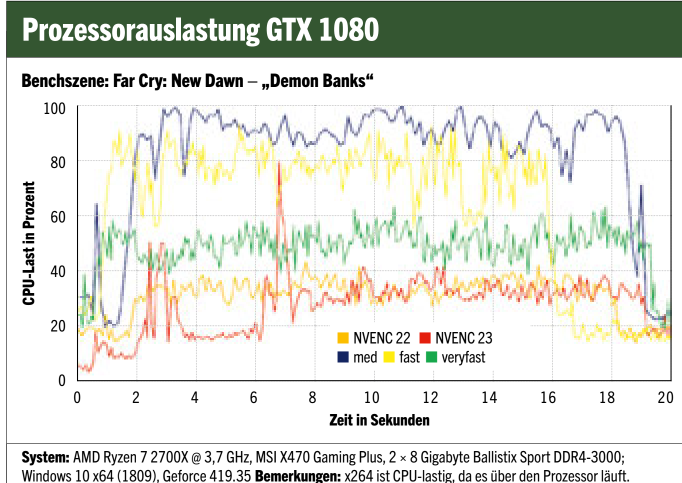
Auflösung	Twitch-Bitrate	Youtube-Bitrate	Bits per Pixel	Bitrate (gerundet)
Berechnungen mit 30 Frames pro Sekunde				
480p	1.500-3.000	500-2.000	0,1	1.230
			0,06	735
720p	2.500-4.000	1.500-4.000	0,1	2.765
			0,06	1.660
1080p	3.500-5.000	3.000-6.000	0,1	6.220
			0,06	3.730
Berechnungen mit 60 Frames pro Sekunde				
480p	1.500-3.000	500-2.000	0,1	2.460
			0,06	1.475
720p	3.500-5.000	2.250-6.000	0,1	5.530
			0,06	3.320
1080p	4.500-6.000	4.500-9.000	0,1	12.440
			0,06	7.465

Die ältere Version kommt hier auf 29,41 Prozent CPU-Auslastung, die aktuelle auf 30,28 Prozent. Der softwarebasierte und CPU-lastige x264-Encoder lastet den Prozessor mit durchschnittlich 80,56 Prozent aus, sofern das Preset auf Medium gestellt ist. OBS beschreibt hier mit den Presets die Güte der Kompression des Datenstroms und damit die Beanspruchung des Prozessors. Je länger also die CPU sich mit einer Frame beschäftigen kann, desto größer ist der Aufwand und die resultierende Qualität. Das Preset Medium ist in OBS mit dem x264-Encoder die qualitativ beste Voreinstellung, die mit normalen Prozessoren noch genutzt werden kann ohne eine Kernschmelze zu initiieren. Very Fast beschreibt die native Einstellung, die eine geringe Komprimierung und CPU-Auslastung vorweisen kann, die im Falle einer RTX 2070 auf 43,17 Prozent kommt und in der Regel für die meisten Nutzer ausreichend ist. Bei dem Preset Fast benötigt der Prozessor in Kombination mit einer RTX 2070 69,14 Prozent. Je effektiver also der Datenstrom komprimiert wird, desto mehr Daten können beim Zuschauer ankommen, sodass dieser dann von einem besseren Bild mit wenigeren Artefakten und mehr Details profitieren kann.

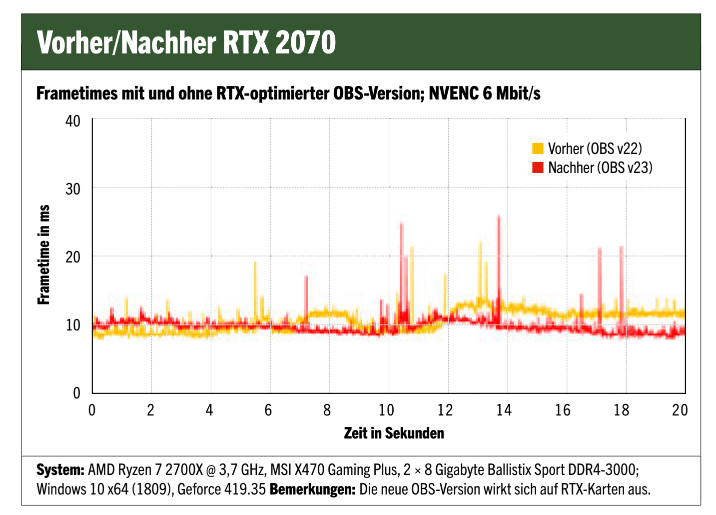
Die CPU-Auslastung mit einer Pascal-Karte wie beispielsweise der Geforce GTX 1080 zeigt ein ähnliches Bild. Mit Hardwarebeschleunigung wurde in der alten Version der Prozessor zu 31,34 Prozent ausgelastet, die neue optimierte Software belastet die CPU geringfügig weniger mit 28,15 Prozent. Der x264-Enkoder benötigt mit dem Preset Medium 81,92 Prozent, auf Fast 83,87 Prozent und auf Very Fast 49,12 Prozent. Die Hardwarebeschleunigung mittels AMDs Video Coding Engine (VCE) zeigt eine ähnliche Auslastung von 31,72 Prozent in OBS v22 und 29,53 Prozent bei der Nachfolgeversion.



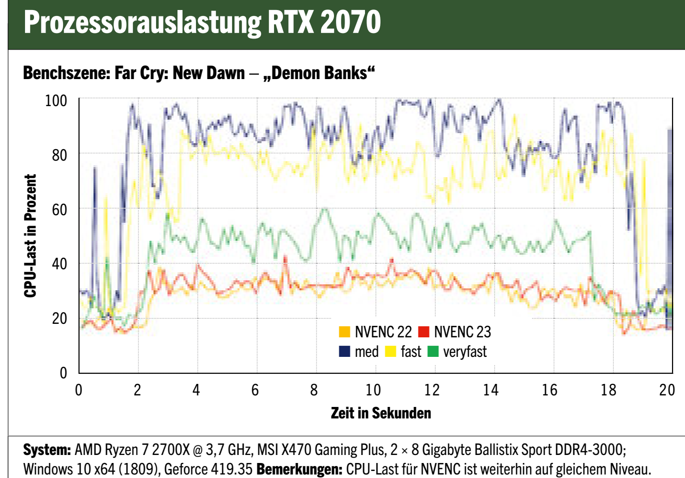
System: AMD Ryzen 7 2700X @ 3,7 GHz, MSI X470 Gaming Plus, 2 × 8 Gigabyte Ballistix Sport DDR4-3000; Windows 10 x64 (1809), Geforce 419.35 **Bemerkungen:** Mit OBS v23 kommt es zu deutlich mehr Rucklern.



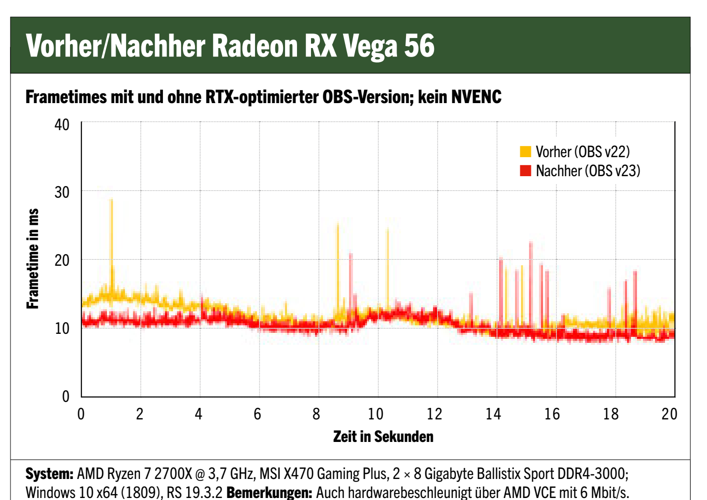
System: AMD Ryzen 7 2700X @ 3,7 GHz, MSI X470 Gaming Plus, 2 × 8 Gigabyte Ballistix Sport DDR4-3000; Windows 10 x64 (1809), Geforce 419.35 **Bemerkungen:** x264 ist CPU-lastig, da es über den Prozessor läuft.



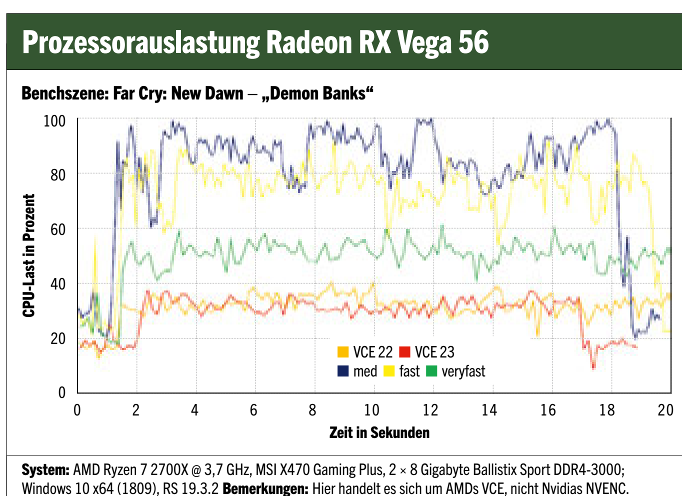
System: AMD Ryzen 7 2700X @ 3,7 GHz, MSI X470 Gaming Plus, 2 × 8 Gigabyte Ballistix Sport DDR4-3000; Windows 10 x64 (1809), Geforce 419.35 **Bemerkungen:** Die neue OBS-Version wirkt sich auf RTX-Karten aus.



System: AMD Ryzen 7 2700X @ 3,7 GHz, MSI X470 Gaming Plus, 2 × 8 Gigabyte Ballistix Sport DDR4-3000; Windows 10 x64 (1809), Geforce 419.35 **Bemerkungen:** CPU-Last für NVENC ist weiterhin auf gleichem Niveau.



System: AMD Ryzen 7 2700X @ 3,7 GHz, MSI X470 Gaming Plus, 2 × 8 Gigabyte Ballistix Sport DDR4-3000; Windows 10 x64 (1809), RS 19.3.2 **Bemerkungen:** Auch hardwarebeschleunigt über AMD VCE mit 6 Mbit/s.



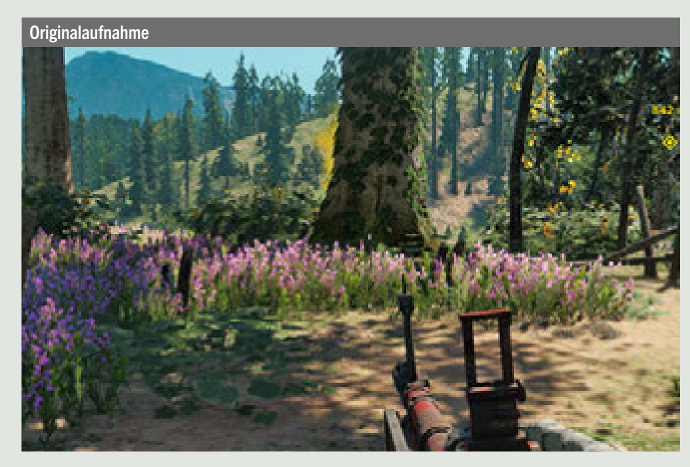
System: AMD Ryzen 7 2700X @ 3,7 GHz, MSI X470 Gaming Plus, 2 × 8 Gigabyte Ballistix Sport DDR4-3000; Windows 10 x64 (1809), RS 19.3.2 **Bemerkungen:** Hier handelt es sich um AMDs VCE, nicht Nvidias NVENC.

Auswirkungen auf Pascal: Geforce GTX 1080

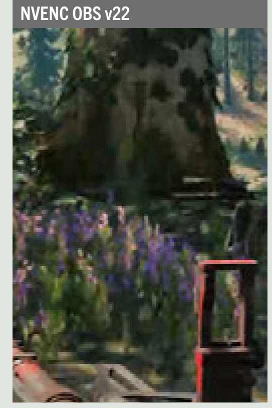
Die aktualisierte OBS-Version mit dem RTX-NVENC-Enkoder hat ein etwas weniger verwaschen wirkendes Bild als noch in der Vorgängerversion zur Folge. Daraus resultiert auch ein detailreicheres Bild mit definierten Kanten und Linien, erkennbar an der Baumrinde und den Blättern. Hinzu kommt, dass Farben lebendiger wirken und Blumenfelder nicht mehr nur als farbiger Matsch dargestellt werden.

Die CPU-basierte Enkodierung mit x264 zeigt im Preset Medium ein schwaches Resultat, was die Details am Baum anbelangt. Außerdem ist der Text (841m) mit Artefakten gespickt, die deutlich zunehmen, wird die Kompression herabgesetzt. Bei der neuen NVENC-Version sind diese unsauberen Blöcke kaum wahrnehmbar, Text und feine Strukturen sind besser erkennbar. Nichtsdestotrotz kommt die softwarebasierte Enkodierung mit hellen Farben besser zurecht als NVENC, der wiederrum bei dunkleren Bereichen punktet (Aufnahmen alle mit gleicher Bandbreite).

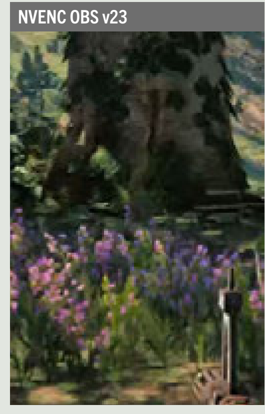
Originalaufnahme



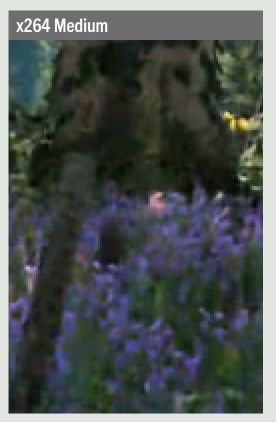
NVENC OBS v22



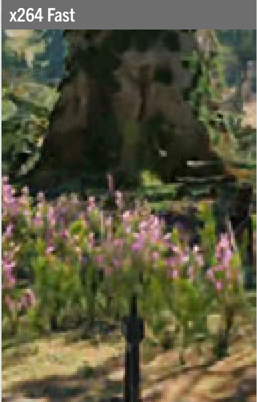
NVENC OBS v23



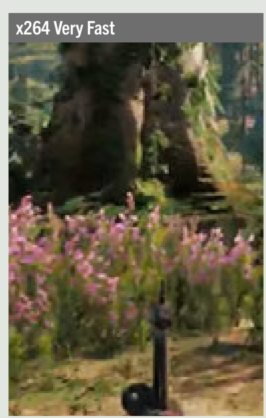
x264 Medium



x264 Fast



x264 Very Fast

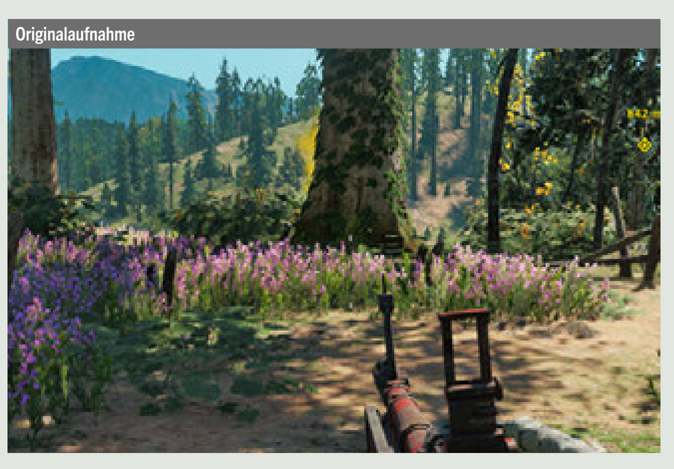


Das neue OBS und RTX: Geforce RTX 2070

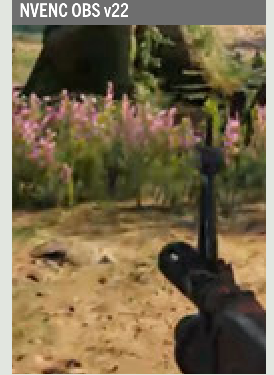
Die oben angesprochenen Verbesserungen von NVENC finden sich komischerweise nicht bei der RTX 2070. Das Bild mit der älteren NVENC-Version zeigt ein detailreicheres Bild, gut zu erkennen an der Oberflächenstruktur des Bodens. Der NVENC-Enkoder arbeitet hier also nicht ganz so effektiv wie auf einer GTX 1080, auch erkennbar an dem Blumenmatsch vor dem Baum, dafür gibt es mehr Fps.

Die Farbechtheit leidet auch etwas im Stream mit NVENC im Gegensatz zur Übertragung mit x264 und dem Preset Medium: Hier erscheinen die Farben lebendiger. Außerdem wirken beim softwarebasierten Enkoder die Kanten plastischer und abgegrenzter als bei NVENC, gut zu sehen an der LMG-Mündung. Bei den weiteren Presets mit x264 nimmt der Detailgrad deutlich ab, sodass man mit Very Fast fast nur noch von einem Pixelmatsch sprechen kann (Aufnahmen alle mit gleicher Bandbreite).

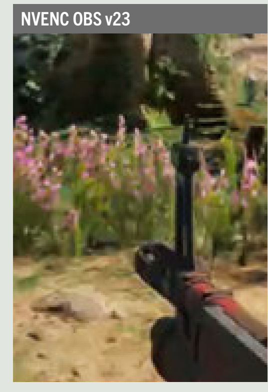
Originalaufnahme



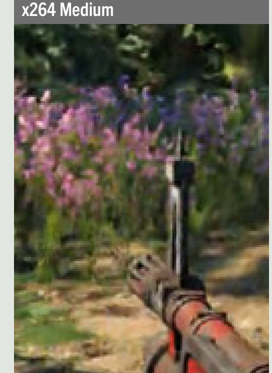
NVENC OBS v22



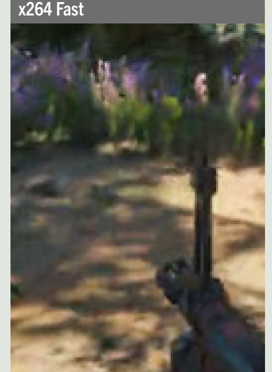
NVENC OBS v23



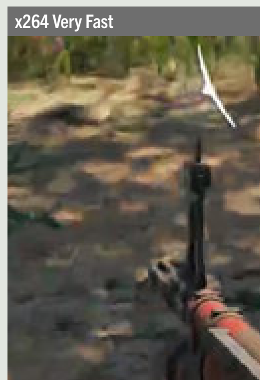
x264 Medium



x264 Fast



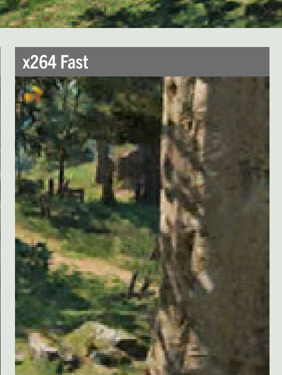
x264 Very Fast



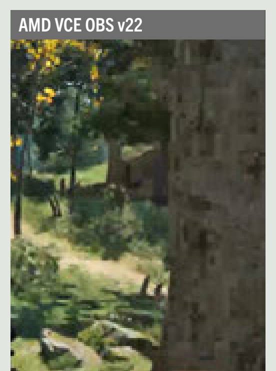
Das andere Lager: Radeon RX Vega 56

Die Hardwarebeschleunigung mit AMDs Video Coding Engine (VCE) zeigt ein schlechteres Bild als beim Gegenstück von Nvidia. Zwar kann auch hier eine Verbesserung des Detailgrades zwischen den beiden Versionsnummern beobachtet werden, dennoch sieht man in beiden Aufnahmen klobige Pixel, Texturenmatsch und kaum Struktur. Vor allem Details im Hintergrund fehlen mit OBS v22 gänzlich oder gehen im Gesamten unter – Gras wird so zu einer einfarbigen grünen Fläche.

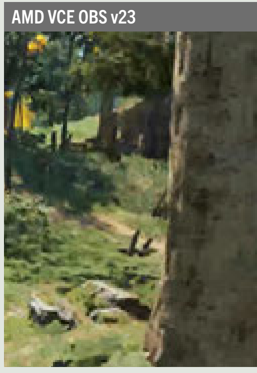
Mit dem x264 Preset Medium wird hier eindeutig das beste Bild erzeugt, das am detailreichsten ist und dem Original so am nächsten kommt. Mit dem Preset Fast erhöhen sich zwar die blockigen Artefakte, dennoch ist das Bild weiterhin akzeptabel. Erst bei Very Fast zeigt sich die Beschränkung durch die geringe Komprimierung des Datenstroms. Das Bild wirkt ähnlich matschig wie bei der Hardwarebeschleunigung mit VCE im ersten Bild (Aufnahmen alle mit gleicher Bandbreite).



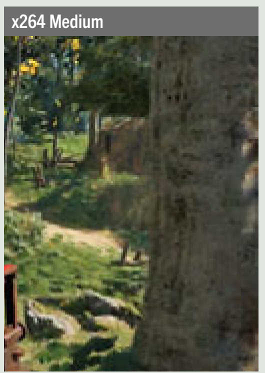
Originalaufnahme



AMD VCE OBS v22

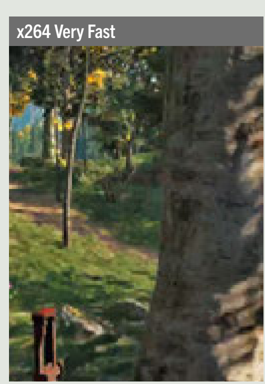


AMD VCE OBS v23



x264 Medium

x264 Fast



x264 Very Fast

MIT WAS SOLL MAN STREAMEN?

Mit den neuen RTX-Karten seid ihr tatsächlich am besten bedient, wenn ihr auf den Nvidia-spezifischen Enkoder NVENC setzt. Hier habt ihr die vollen Fps, die ihr auch ohne OBS im Hintergrund bekommen würdet. Die RTX-Cores werden hier für die Berechnung des Streams herangezogen, was einerseits darauf schließen lässt, dass diese Recheneinheiten ohne Raytracing-Implementation in Spielen wenig zu tun haben. Andererseits sind die Verbesserungen eben nicht auf die neue Turing-Mikroarchitektur im Allgemeinen zurückzuführen. Turing-Karten ohne RTX-Cores kommen deshalb auch auf ähnliche Ergebnisse wie Pascal-Karten. Seltsamerweise zeigt OBS in der RTX-optimierten Version mit einer RTX-Karte ein detailarmeres Bild als beispielsweise mit einer Geforce GTX 1080. Wenn die Berechnung also alleine von den RTX-Cores übernommen wird, weisen diese also nicht die gleiche Qualität auf, wie die sonst herangezogenen Recheneinheiten auf der Pascal-GPU. Leider ist NVENC immer noch recht farbschwach verglichen mit dem Softwareenkoder x264, liegt dafür aber bei filigranen Strukturen vorne. Wer über eine starke CPU verfügt, sollte dennoch einen Testlauf mit den x264-Presets durchführen und entsprechend dem eigenen Gusto und dem gezeigten Content entscheiden.

NVIDIA BLEIBT PROPRIETÄR

Obwohl Verbesserungen zu vorherigen Versionen beim NVENC-Enkoder erkennbar sind, sollte Nvidia die proprietären NVFBC (NVIDIA Frame Buffer Capture) und NVIFR (NVIDIA In-band Frame Render) für Nicht-Nvidia-Programme freigeben. Hier wird nämlich ohne Beteiligung der Grafik-API (Vulkan, OpenGL, Direct3D) direkt aus dem Frame-Buffer aufgenommen respektive gesendet. Dadurch belässt Nvidia die überlegene, eigene propretäre Technologie lieber bei hausinternen Programmen wie Shadowplay, ohne diese aber mit Features auszustatten und so gegenüber OBS konkurrenzfähig zu halten. OBS benötigt also weiterhin eine Grafik-API um Frames aufzunehmen beziehungsweise zu streamen. Theoretisch könnte OBS mit den NVFBC und NVIFR besser performen. ❑

FAZIT

It just works – nur mit RTX

Mit RTX ist ein qualitativer Sprung bemerkbar, besonders weil die Fps nicht beeinträchtigt werden. Nvidia könnte aber mit den proprietären Enkodern deutlich mehr erreichen. Die Verbesserungen für Pascal halten sich dagegen in Grenzen.

Fps-Vergleich mit einer GTX 1080

Frames pro Sekunde

	Min	Ø Fps
x264 Very Fast	67	76,6 (-22 %)
x264 Fast	56	67,1 (-32 %)
x264 Medium	53	62,0 (-37 %)
Hardwarebeschleunigung NVENC OBS 23	79	93,8 (-5 %)
Hardwarebeschleunigung NVENC OBS 22	83	91,3 (-7 %)
Rohleistung	83	98,6 (Basis)

System: AMD Ryzen 7 2700X @ 3,7 GHz, MSI X470 Gaming Plus, 2 × 8 Gigabyte Ballistix Sport DDR4-3000; Windows 10 x64 (1809), Geforce 419.35 **Bemerkungen:** Der Unterschied zwischen OBS 22 und OBS 23 ist bei Pascal marginal.

Min ▌Ø Fps ► Besser

